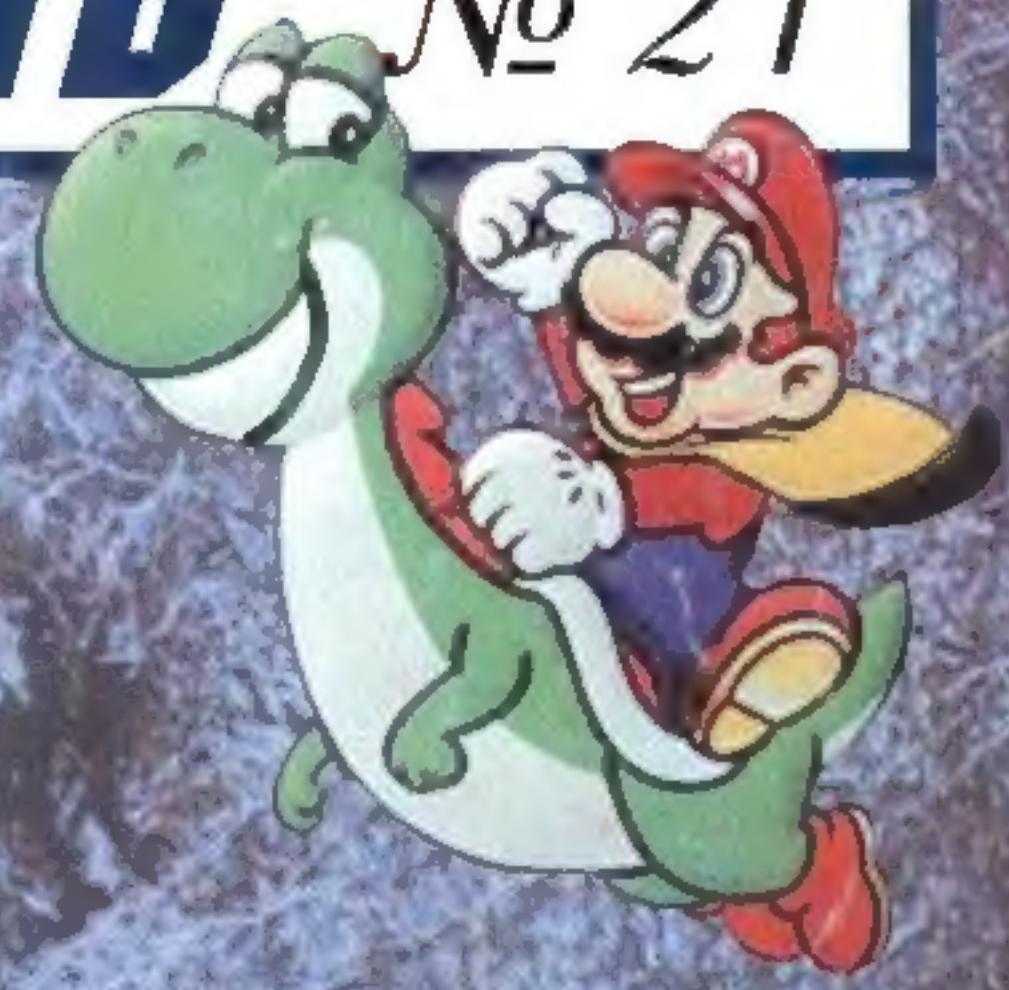


Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

№ 21



С Новым картиоджем -
с Новым Годом!

5-28

SUPER NINTENDO

29-46

MEGA DRIVE

55-69

Dendy

70-85

GAME BOY

Scanned Angel82

KILLER INSTINCT

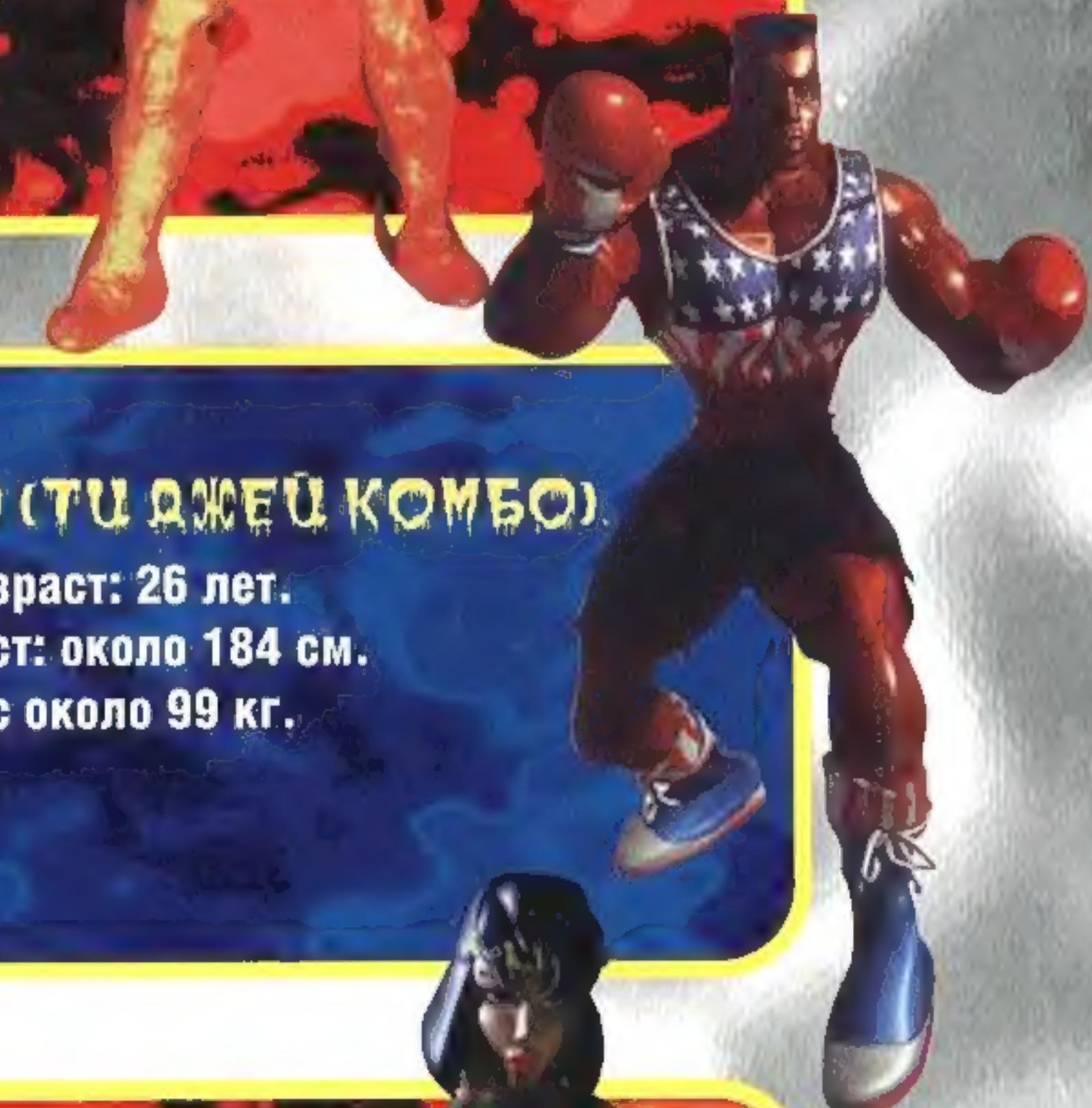
CHIEF THUNDER (ШЕФ ТАНДЕР)

Возраст: 92 года.
Рост: около 188 см.
Вес около 126 кг.



CINDER (СИНДЕР)

Возраст: 31.
Рост: около 188 см.
Вес около 88 кг.



T. J. COMBO (ТУ ДЖЕЙ КОМБО)

Возраст: 26 лет.
Рост: около 184 см.
Вес около 99 кг.



B. ORCHID (БУ ОРХИД)

Возраст: 23 года.
Рост: около 174 см.
Вес около 56 кг.

ПРИГОТОВЬСЯ

СЕР NINTENDO ТЫ КУПИЛ?
СЕР INSTINCT ИМЕТЬ ОБЯЗАН!

ИНГТ



О НАЧАЛЕ ФОР
SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА



SPINAL (СПАИНАЛ)

Возраст: 2650 лет.
Рост: около 170 см.
Вес около 49 кг.



JACC (ЯГ)

Возраст: 21 год.
Рост: около 174 см.
Вес около 86 кг.



SABREWULF (САБРЕВУЛЬФ)

Возраст: 95 лет.
Рост: около 162 см.
Вес около 408 кг.



RIPTOR (РУПТОР)

Возраст: 9 лет.
Рост: около 210 см.
Вес около 317 кг.

CLACIUS (ГЛАЦИУС)

Возраст: неизвестен.
Рост: около 192 см.
Вес около 136 кг.



FULCORE (ФУЛГОР)

Возраст: 1 год.
Рост: около 200 см.
Вес около 253 кг.

НОВОМУ БОЮ!

ГДЕ И ЧТО в Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Super Nintendo

Doom
Rise of the Robots
Super BattleTank 2
Mickey Mania
Axelay
Indiana Jones
Greatest Adventures
Beauty & The Beast
ВИДЕОСТАДИОН
NBA Jam TE
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Mega Drive

Demoilition Man
Star Trek:
The Next Generation
SeaQuest.
Golden Axe 3
King of Monsters 2
James Pond 3
ВИДЕОСТАДИОН
NBA Showdown' 94
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Game-общежитие

Stargate.

Сталлоне разморожен и к бою готов!

Отзвуки прошлого - это не звуки му...
Через 22 года ты станешь капитаном
Заточите золотые топоры!
Скажи: "Кили-кили", получишь в глаз.
С голыми руками много не навоюешь.

В этом шоу даунов нет!

Dendy

Aladdin
Ninja Reikenden 3
Metal Gear
Boat Duel
Widget
ВИДЕОСТАДИОН
Super Basketball
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Game Boy

Batman Forever
BC Kid 2
Solitaire Fun Pack
Juassic Park 2
Qix
ВИДЕОСТАДИОН
NBA Jam
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

ЩАС СПОЮ.
ДИЛЕРСКИЙ ДОГОВОР.
Я ВАМ ПИШУ...
ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ.
АНКЕТА.

Найди свою волшебную лампу.
Жикэндеи, открой лицо!
Один в джунглях на металлических ногах.
Мы на лодочки катались...
НАОнавт Синяк.

Баскетбол - игра для черных!

Бэтмэн жил, Бэтмэн жив, Бэтмэн будет жить!
На луне хорошо!
Здесь крапленых карт не бывает!
По динозаврам - пли!!!
От Маркера к Паркеру.

Олажьюон из серой коробочки.

-5

-29

-51

-55

-70

© Журнал "Dendy - Новая Реальность".
№ 21 (декабрь 1995 г.)
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ.
Регистрационный № 014029 от 17.08.95.
Формат 60x90 / 8, офсет
Тираж: 30 000 экз.
Цена договорная.

Издатель:
АОЗТ Dendy (Россия)
Текст, заголовки, рисунки, состав:
АОЗТ Dendy (Россия)
Верстка, дизайн, оригинал - макет:
ТОО "А - Б - Студия" (Россия)
Цветоделение, пленка:
Kontin Holdings, Ltd (Ирландия)
Печать:
Strohal GmbH (Австрия)

Редакционный Совет:
Виктор Савюк
Алексей Рогатинский
Андрей Савицкий
Андрей Никифоров
Андрей Барковский
Олег Титов

И.о. главного редактора
Андрей Барковский

Под номером работали:
(в алфавитном порядке)
Сергей Астафуров
Андрей Барковский
Наталья Больщакова
Олег Давидович
Павел Лабасов
Александр Миноров
Дмитрий Резников
Андрей Савицкий
Анна Соколова
Игорь Гарасов
Влад Шевердинский (и его подруга Алена)

Special Thanks Наталие Ефремовой и мужу ее
Озерцу Дмитрию за неимоверные усилия и помощь в
создании иллюстративного ряда журнала.

Издатель и Редакция: "Dendy - Новая Реальность".
Для писем: Россия 121170, Москва - 170,
журнал "Dendy - Новая Реальность"
Тел. (095) - 249 8223, 249 8424.
Факс (095) - 249 8425.
E-mail - 210@dendy.msk.su
Распространение: (095) - 249 8423, 249 8424.
Онт - АОЗТ Dendy, оптовый офис (ул. Тверская 14),
мелкий онт - магазины Dendy (ул. Красная Пресня 34;
переход м "Театральная" - ГУМ).
Реклама в журнале: (095) - 956-1170, 249 8424.

Консультации по играм
(с 14.00 до 18.30): (095) - 245 1996 (6 линий).

Журнал распространяется в 43 городах России,
а также в Алма-Ате, Киеве, Минске, Риге, Таллине.

Права владельца зарегистрированных товарных знаков Dendy® и
Новая Реальность® охраняются законом.
Перепечатка или иное воспроизведение любой части журнала
дозволяется только с письменного разрешения редакции.
Ответственность за содержание рекламных материалов несут
рекламодатели.

Редакция приглашает к сотрудничеству:
* профессиональных и самодеятельных авторов,
издающих в видеонтах
* распространителей афиширов, ф.т.ч. стоящих
концерты.

Издатель и Редакция убедительно просят читателей не
возвращаться с просьбами выслать видеоприставки, игровые
картриджи и прочий ассортимент Торговой Сети Dendy.

Если Ваши товары или услуги предназначены
для детей и подростков -
отдел рекламы АОЗТ Dendy предлагает:

рассылку информационных материалов фирм в ад-
реса покупателей видеонга!
Объем собственной базы детской целевой аудитории - 400000 адресов
(40% - Москва и область)

вложение рекламных материалов фирм в товары от
Dendy.

Ежедневно в торговой сети Dendy реализуется до 5000 приставок!

размещение рекламы фирм в ежемесячном журнале
"Dendy - Новая Реальность".

размещение или распространение рекламных объяв-
лений в фирменных магазинах Dendy в Москве и фир-
менных отделах Dendy в Чебоксарах, Владимире, Каза-
ни, Калуге, Сургуте, Оренбурге, Твери, Ульяновске,
Красноярске, Уфе.
Число всех посетителей магазинов Dendy в Москве - до 10000 чел./дн.

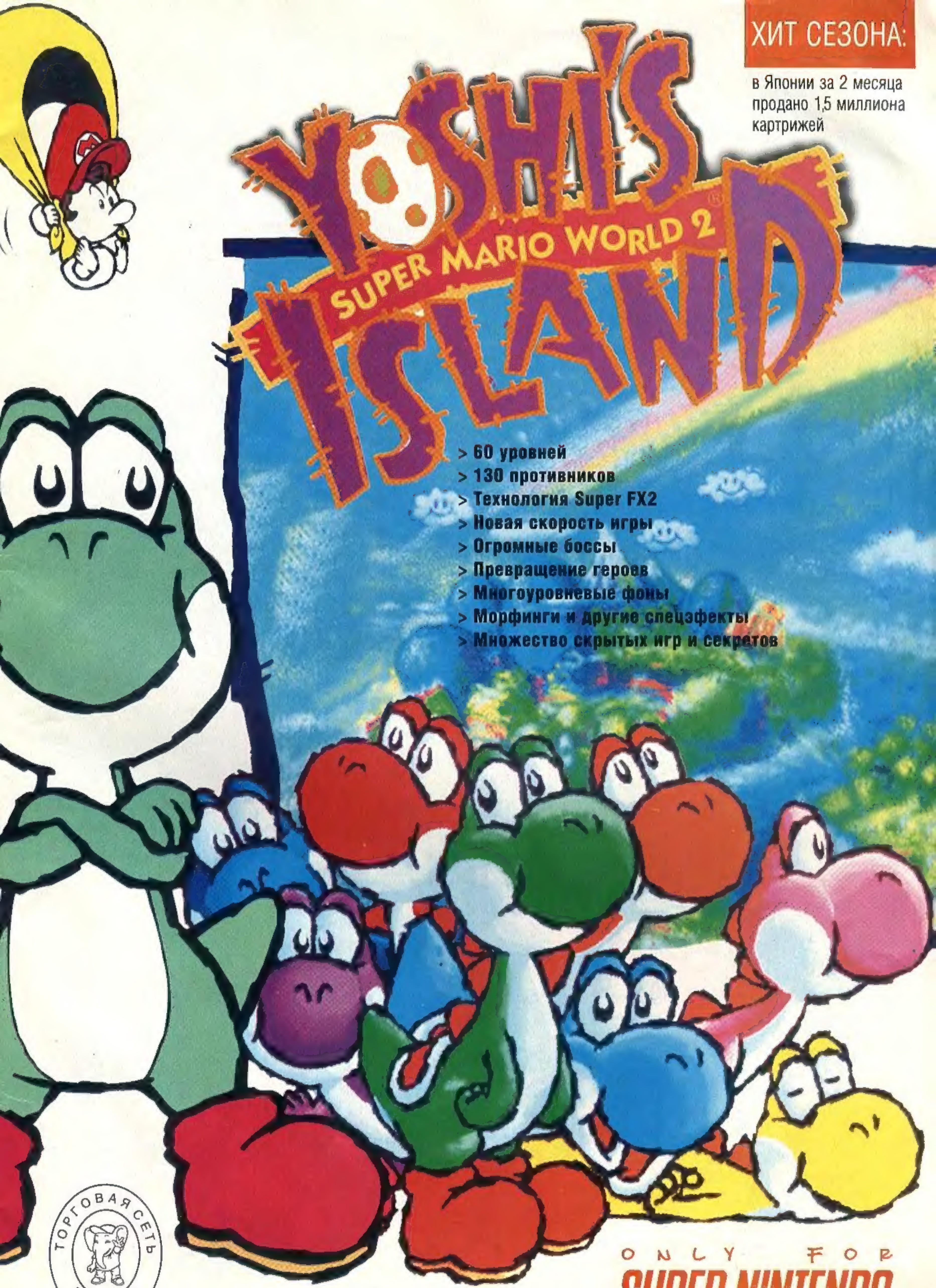
Телефон для справок: 956-1170

ХИТ СЕЗОНА:

в Японии за 2 месяца
продано 1,5 миллиона
картриджей

YOSHIS SUPER MARIO WORLD 2 ISLAND

- > 60 уровней
- > 130 противников
- > Технология Super FX2
- > Новая скорость игры
- > Огромные боссы
- > Превращение героев
- > Многоуровневые фоны
- > Морфинги и другие спецэффекты
- > Множество скрытых игр и секретов



ONLY FOR
SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Уважаемые читатели! Пишут к вам не менее уважаемые (как мы надеемся!) "писатели", то бишь редакция журнала "Dendy - Новая Реальность". В предверии наступающего праздника весь состав нашего коллектива в один голос говорит:

Поздравляем наших читателей и всех фанов видеоигр с Новым 1996 годом!

Фирма Dendy и редакция журнала желают стать заслуженными мастерами (или в крайнем случае мастерами международного класса) в таком виде спорта как "видеоигры". Мы надеемся что обновленные выпуски журнала пришлись вам по вкусу. Извините, если сможете, за ошибки и недочеты, встретившиеся в номерах 19 и 20. Клятвенно заверяем, что в будущем "крысином" году у нас будет возможность и желание сделать журнал лучше. А у вас, уверен на все 200 процентов, будет лишний день для игр (год-то высокосный!).

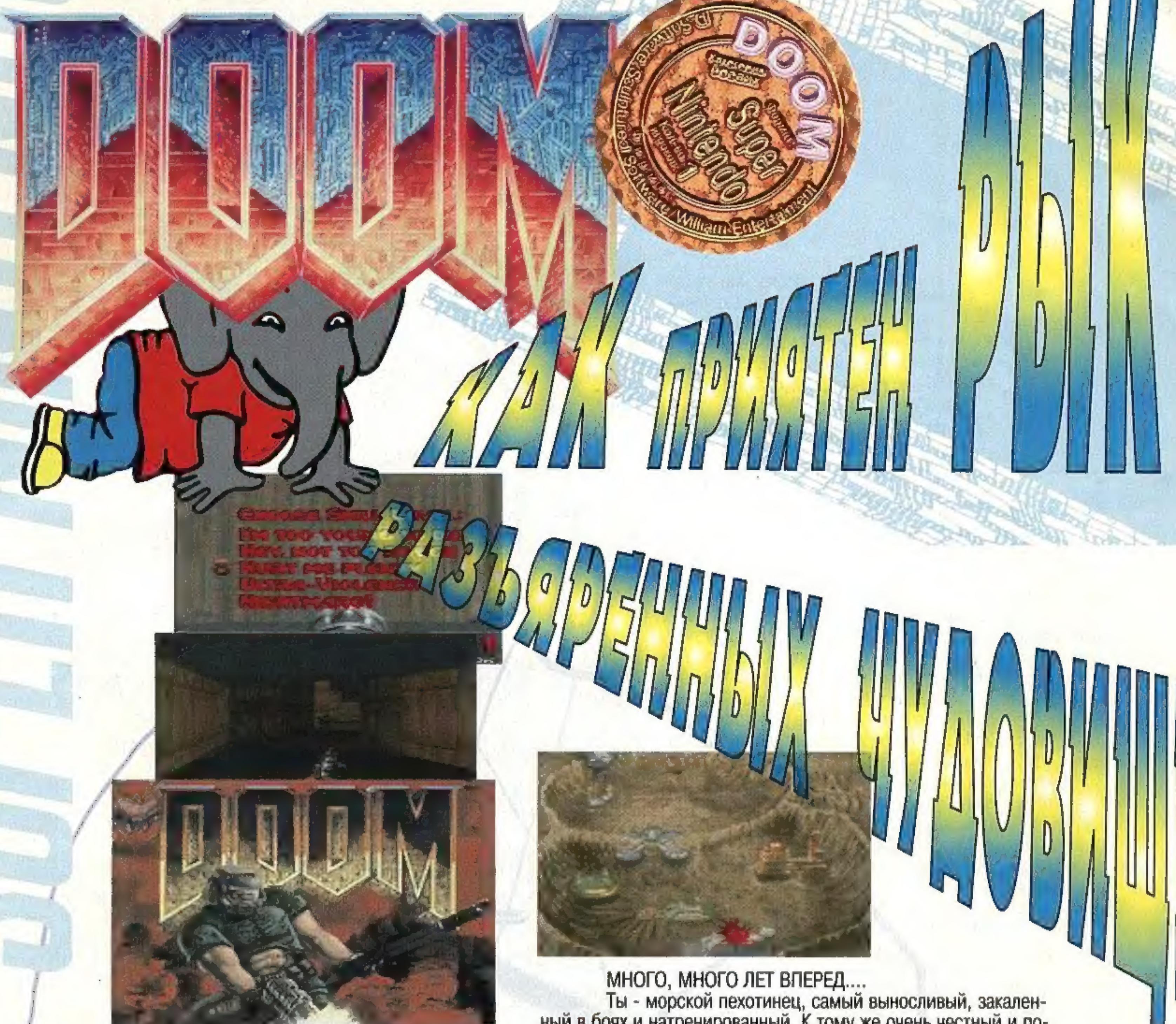
По прежнему, с нетерпением ждем ваших писем и анкет. Проверьте, каждое послание мы внимательно читаем, а пожелания стараемся учитывать в дальнейших номерах.

А вы обещайте не оставлять без внимания в Новом году наш журнал и конечно же фирменные магазины Dendy! Ведь 1996 год сулит нам много нового и интересного. Выйдут в свет новейшие игрушки! Donkey Kong Country 2 для Super Nintendo, множество игр для 32-битной системы Virtual Boy и, конечно же гвоздь сезона - суперприставка Nintendo Ultra 64! Будьте с нами, и узнаете о новостях из мира видеоигр первыми, увидите все эти чудеса своими глазами!

В общем, ребята, мы к вам всей душой и с наилучшими пожеланиями!

Да здравствует Новый год!
Да здравствуют видеоигры!
Да здравствует Dendy!
Да здравствуют Вы!

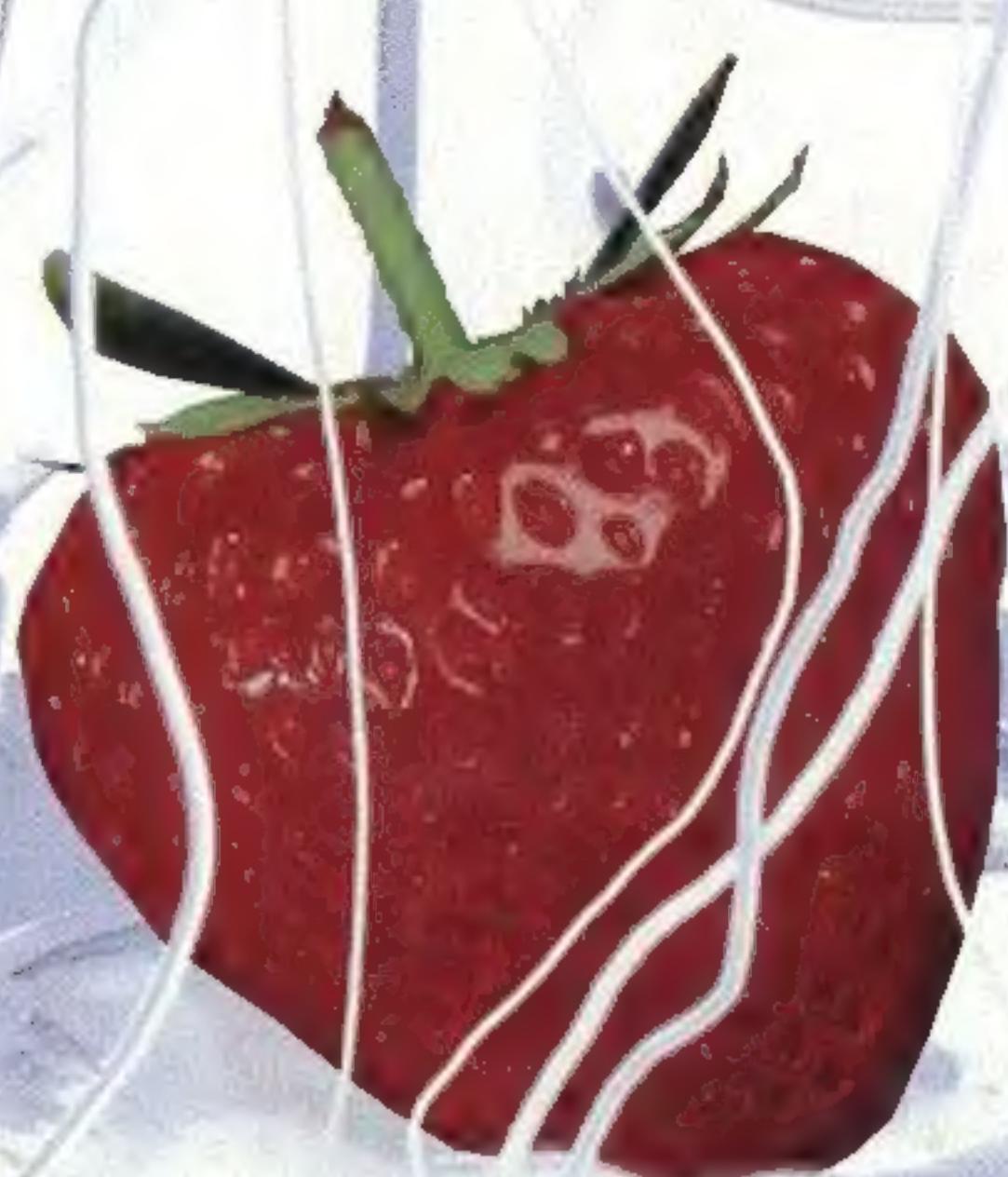




Уверен, что все кто увлекается игрушками на PC хотя бы раз в жизни имели контакт с DOOM. Наконец настало время и для владельцев Super Nintendo, глотающих слюни при взгляде на своих компьютерных коллег. Ни первые ни, уж конечно, вторые не знают из-за чего все началось и кто есть кто в столь кровавом деле. Так что почитай предысторию и удивись (если не удивляет сам факт появления DOOM на Super Nintendo).

МНОГО, МНОГО ЛЕТ ВПЕРЕД....

Ты - морской пехотинец, самый выносливый, закаленный в боях и натренированный. К тому же очень честный и порядочный человек. Ты напал на старшего офицера, который приказал своим солдатам открыть огонь по мирным гражданам. Его бренное тело было тут же отправлено в Pearl Harbor (для пышных похорон), в то время как "твое величество" сослали служить на Марс, центр Союза Аэрокосмической Корпорации. Жуткое место, мультипланетный конгломерат, перерабатывающий радиоактивные отходы на Марсе и его двух спутниках, Фобосе и Деймосе.





За последние четыре года войны крупнейший поставщик военных технологий - Союз Аэрокосмической Корпорации - использовал отдаленность Фобоса и Деймоса от Земли для реализации различных секретных проектов, включая программу испытаний "Внутрикосмическое путешествие". Были построены специальные ворота и открыты телепортационные проходы между Фобосом и Деймосом. Ученые корпорации посыпали какое-нибудь приспособление и следили за тем, в каком виде оно доходило к адресату. К несчастью, проходы были очень опасны и неустойчивы. Военные «волонтеры», входя в них, или пропадали, или были поражены странной формой сумасшествия - лепетали вульгарности, дубасили все, что дышит и скропостижно умирали. Их тела просто рвались на части в результате путешествия. Теперь главной задачей стало сопоставление головы и тела, для возвращения их домой. (Бедные родственники!) Последние военные репортажи докладывали, что имеют место небольшие неполадки, но все находится под контролем. Однако дело обстояло далеко не так.

Радуйся! Настала твоя очередь!

Несколько часов назад Марс получил искаженное послание с Фобоса. «Мы срочно нуждаемся в военной поддержке. Что-то дьявольское выходит из ворот! Компьютерные системы взбесились!» Остальное было неразборчиво. Вскоре после этого исчез из эфира и Деймос. Попытки установить контакт со спутниками не увенчались успехом. Ты и твои товарищи, единственный боеспособный отряд, на 50 млн. миль, были немедленно посланы на Фобос. Как ненадежному солдату тебе было лично приказано охранять периметр базы, пока остальные члены команды вошли внутрь. В течение нескольких часов после этого радио получало сигналы «сильного боя: выстрелы, выкрики приказов, треск костей и... в конце тишина. Кажется, всему подразделению крышка!»

Мысль не очень удачная. Тем более, что ты никогда сам не осуществлял взлет или посадку на планету и уж конечно не умеешь пилотировать космический катер. К тому же все тяжелое вооружение забрала штурмующая команда. А у тебя остался один пистолет. Эх, если бы только получить плазменную винтовку или хотя бы shotgun (помповое ружье)! Любой, кто убил друзей, заслуживает картечку в голову. Надень свой шлем и покидай посадочную капсулу. К счастью, можно найти более мощное оружие внутри станции. Ведь от однополчан наверняка чтонибудь осталось. (Утешься этой мыслью). Подходя к главному входу базы, слышишь похожее на звериное рычание, разносящееся по отдаленному коридору. Они знают, что ты здесь. Отступать некуда!

Я долго думал, как назвать следующую часть описания и придумал:

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РАБОТЫ

Выше было сказано, что начале игры в твоем распоряжении только пистолет, и сие не шутка! Правда есть еще кулаки с замечательным кастетиком на одном из них). Тем не менее, взгляни повнимательнее вокруг и сможешь получить:



Shotgun - с ним ты будешь непобедим в поединке на близком расстоянии, но его можно использовать и для выстрелов с дистанции. Даже обладая более крутым оружием, всегда будет радостно иметь shotgun. Череп монстра лопается от выстрела словно спелый кокосовый орех.



Цепная пила - приятель, пока не захочешь увидеть вокруг море крови. Эффективна, только когда научишься управлять ею. Пилить бревна на даче одно, разъяренных врагов (пусть и в игре) совсем другое. Действует только в ближнем бою. Хочу предупредить сразу, запилить всех не удастся!



Шестистрельный пулевой - любимое оружие большого Арни! Надеюсь, будет ходить в любимчиках и у тебя. Самая подходящая вещь, когда ты в плотном кольце монстров. Единственный недостаток - боеприпасы быстро кончаются. Хорошо охлаждает наступательный пыль огромных летающих красных демонов(Cacodemon). При правильном использовании этот урод не успевает сделать ни одного выстрела.



Ракетная установка - не самое лучшее оружие для использования в ограниченном пространстве, но если выстрелить из него в помещение, полное врагов, издалека - у тебя появится шанс увидеть несколько тел, вылетающих оттуда. (Примерно как: «Да гранаты у него не той системы!» - только с летальным исходом).



Плазменная винтовка - стреляет очередями выпуская мощные плазменные шары, которые поджаривают демонов до хрустящей корочки. Очень рекомендую использовать при проведении массированной фронтальной атаки против тучи инопланетной нечисти. «Хлопцы» ложиться в могилу штабелями.



BFG 9000 - его сложно найти, но это действительно - Top Gun! Один выстрел и все вокруг отдыхают!



Теперь напоминание для тех, кто забыл с кем надо воевать:

Бывший солдат - твой прежний брат по оружию. В результате вышеописанных экспериментов совершенно одичал и представляет смертельную угрозу. Вооружен зубочисткой, тыфу ты, винтовкой!



Бывший сержант - бывший начальник бывшего солдата. Отправь его туда же, куда и подчиненного.

IMP - на русский не переводится, а по марсиански не поймешь. Страшный дядька, стреляющий огненными шарами. Весь в шипах и отвратительных наростах. Если ты его встретил, пора позаботиться о более мощном оружии, чем пистолет.



Демон - несмотря на нежный розово-поросячий цвет кожи довольно грозный противник, но только в ближнем бою. Как раз его-то и надо пилить бензопилой.

Потерянная душа - эфирный дух погибших при экспериментах существ. Летающая голова, бодящаяся рогами. Этот враг опасен, если встречается в большом количестве.

CACODEMON - демон с приставкой «- кака». Понимай, как хочешь, легче от этого не станет. Гаси его из пулемета. После длинной очереди он сдуется, словно детский воздушный шарик, проткнутый папиросой хулигана.

Барон Ада - одна из разновидностей местных боссов. Рога и копыта не главное его оружие. Порождение зла, он будет обстреливать тебя плазменными зарядами зеленого цвета.

Кибердемон - босс второго уровня (Деймоса). Крепкий парень с ракетной установкой вместо левой руки. Попадет такая «ракетулька» тебе в грудь, пиши пропало. Смело можно заказывать «деревянный макинтош».

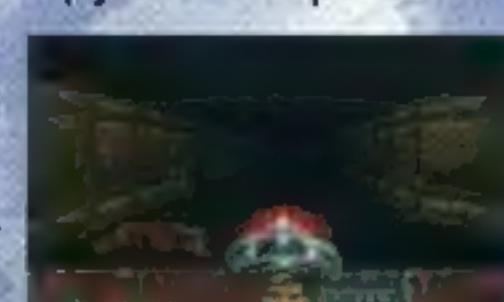
Демон-паук - настолько огромен, что напоминает больше танк. Ведет прицельный огонь из шестиствольного пулемета.



DOOM. Дам лишь несколько советов тем, кто

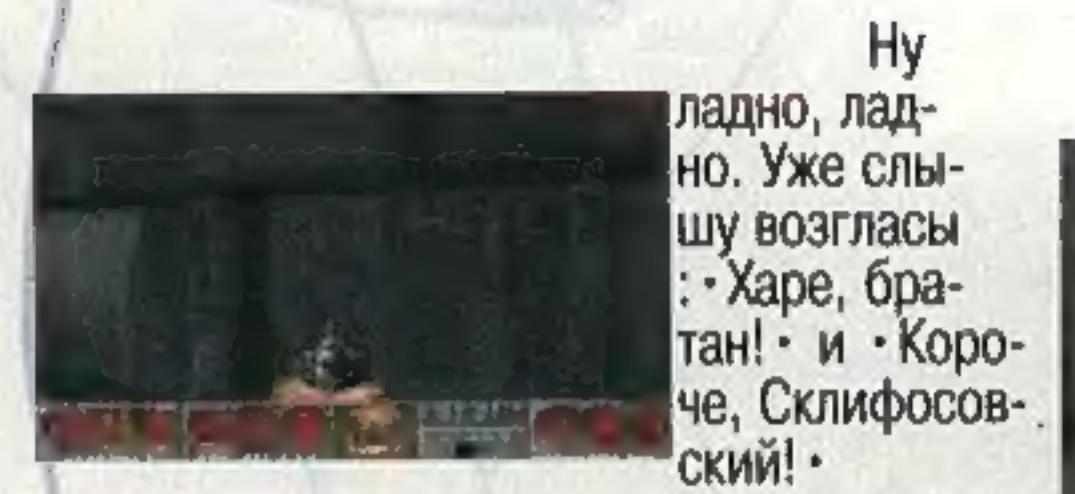
первые столкнутся с этой игрой на Super Nintendo: В лабиринтах военных баз встречается

ожесточение переключателей, кнопочек и других секретов. Попытайся открыть все потайные комнаты. Не пожалеешь! Перед тем, как нажать кнопку, поDOOMай, а стоит ли? Наводи оружие на врага и стрелочкой (если это не выстрел) нажми. Меткий выстрел поразит его с первого раза. (Относится только к людям-мутантам и IMP). Когда по тебе долбают из тяжелого оружия, используй шифты (L и R) для ухода и ведения ответного огня. По кислоте и ракетным элементам долго не бегай - вредно для здоровья! Боссов рас-



стреливай с максимальной дистанции. Береги патроны и здоровье, подбирай все, что встречается на пути: бронежилеты (они двух видов: легкий кевларовый и боевой), аптечки (есть обыкновенные и черные, впрыскивающие в кровь адреналин), артефакты (добавляют жизнь, восстанавливают бронежилет и даже делают тебя невидимкой), компьютеры с картой уровня, инфракрасные очки (лежат обычно в темных местах, где их сшибли с головы твоего предшественника), рюкзаки (предназначены для увеличения возможного количества зарядов ко всем видам оружия), противорадиационные костюмы (только в них возможно потоптать отходы, напичканные радиацией). Стрельни по бочке и враги, стоящие рядом с ней, превратятся в клочья. В клочья, кстати, разлетишься и ты, если окажешься по соседству с этой же бочкой. Входя в новое помещение, будь осторожен. В игре встречаются различные ловушки. (Например опускающиеся потолки, которые размазывают тебя по полу, как таракана.) Пользуйся картой уровня. Сменить оружие в опасный момент можно неторопясь в режиме паузы. Кончились патроны? Не беда! Вспомни Суворовский совет! Пуля дура - штык (кастет) молодец! Не стесняйся





Ну ладно, ладно. Уже слышу возгласы: «Харе, братан!» и «Короче, Склифосовский!».

И все же скажу несколько DOOM-мышлений по поводу новой Super Нинтендовской реализации. Отличий от оригинальной PC игры практически нет. Три основных эпизода, 22 уровня крутейшего действия, все противники, устройства и вооружение, как в компьютерной версии. Конечно же DOOM на Super Nintendo работает медленнее, чем на 486 персональном компьютере. (Хотя, как мне кажется, побыстрее, чем на 386). Но поверь, начав играть, ты об этом даже не вспомнишь. Действие в трехмерном мире происходит плавно и с достаточной скоростью для того, чтобы твоя реакция опережала действия врагов. И главное: важен сам факт появления подобной игры на 16 битной приставке.

(До этого был лишь Wolfenstein 3D также на Super Nintendo). Встроенный FX2-чип дает полное ощущение присутствия в космических перестрелках. Звуки очень реалистичны (особенно в Стерео), будут тебе и бам! и бух! и даже ба-бах! Особенно приятен рык разъяренных чудовищ. (На PC всю прелесть звукового сопровождения могли оценить редкие богатенькие обладатели крутых персоналок, оборудованных звуковыми картами).

Как это я там написал в начале? Вылезай-ка дружок из посадочной капсулы! Проверь, не заржал ли пистолетик?! Стреляет? Очень хорошо! И давай ножками, ножками в атаку! Марс ждет своих героев! [AM32]



РИСЕ
ОФ ТНІ РОВОТС
ВОССТАНИЕ
РОБОТОВ
КЛЕВОЗРОКОВ

RISE
OF THE ROBOTS

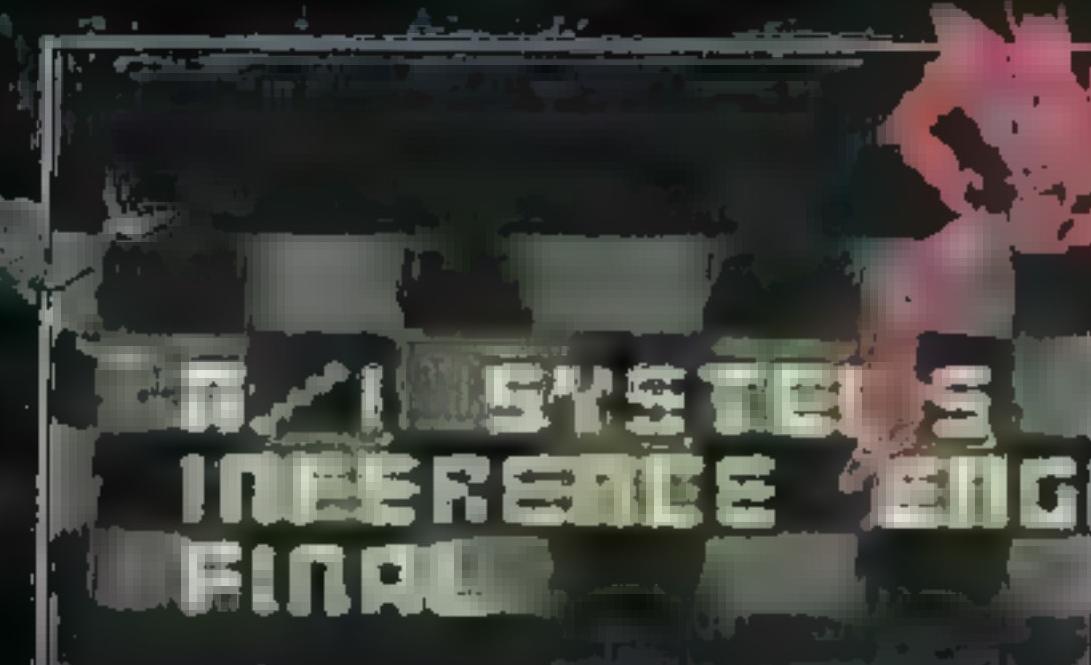
БУНТ МУЛЬТИЗАДАЧНЫХ И УЛЬТРАРАЗУМНЫХ

Метрополис 4. Огромный завод по производству промышленных роботов компании Электрокорп. В последнее время вся работа тут была сосредоточена вокруг главного сверхсекретного проекта - создания мультизадачного, ультраразумного робота и системой самоконтроля, способного взять на себя следование за всеми функциями огромного завода в Метрополисе 4. Несколько месяцев большое количество ученых занималось разработкой нового робота, а им предшествовали годы, проведенные в экспериментальных лабораториях по созданию искусственного интеллекта.

Наконец, результат был получен. Первые месяцы работы показали необычайно высокую производительность всех систем предприятия, и буквально в считанные недели огромный индустриальный комплекс выполнил годовой план не только по производству новых автоматов, но и по разработке новейших экономичных и энергонезависимых технологий. Дирекция кор-

порации была просто в полном восторге. Трейд-Юнион в восторге не был совсем, так как начались массовые увольнения, приведшие к тому, что к началу описываемых в игре событий из общего числа более-менее разумных людей осталось лишь восемнадцать процентов - по большей части ждущих своей очереди быть уволенными, да охранники. И тут начались странные события.

Робот Супервизор, то самое чудо техники, недавно созданное электрокорповскими учеными, решил полностью захватить власть на заводе в свои руки. Связь с заводскими коммуникациями прервалась. Аэрофотосъемка объектов в Метрополисе 4 показала, что основная работа там направлена на военные исследования и построение совершенных военных роботов. Дальнейшее исследование поведения Супервизора в последнее время до отключения связи показало, что, по всей видимости, кем-то из недобросовестных программистов в его память был зало-



жен вирус, начавший свою вредительскую деятельность именно сейчас. Очень быстро этим вирусом были заражены почти все имевшиеся на заводе роботы.

Требуется срочное вмешательство! Единственное существо, способное что-то противопоставить Супервизору - это киборг ЭКО35-2, второй проект ученых, занимавшихся разработкой Супервизора, в свое время отклоненный. Экспериментальный вариант этого робота срочно извлечен со склада и активирован. К счастью, все его системы оказались в норме, а тесты показали, что, так как вторая модель сверхинтеллектуальной машины не была поражена вирусом. ЭКО35-2 более способен и умен, чем его соперник - Супервизор. ЭКО35-2 срочно загружается в вертолет и отправляется на завод в Метрополис 2 с единственной целью - найти и нейтрализовать Супервизора.

Такова сюжетная канва роботизированной драчной игры фирмы *Mirage*. Пока все обладатели Super Nintendo теряются в джойстике в «Киллер Инстинкт» почему бы во время перерыва не попробовать сразиться с обезумевшими роботами?

Итак, вы играете роль киборга ЭКО35-2, прилетевшего в Метрополис 2 с целью спасти человечество от опасности, исходящей от робота-чудовища. Однако все оказывается очень непросто. Прежде чем сразиться с самим Супервизором, вам надо расправиться с его слугами, которых он выставляет против вас. Подробности их биографий и их особенности - в конце этого описания.

* *Rise of the Robots* - по праву считается одной из самых сложных драчных игр, когда-либо существовавших на любой игровой платформе. Специалисты обычно рекомендуют пользоваться для игры в нее специальными джойстиками с металлическими носителями, так как с помощью пульта очень сложно победить не то что Супервизора, а даже обычного Погрузчика. Почему же киборг, которым управляем мы, оказывается чуть ли не самым слабым из всех роботов, представленных в игре?

Поэтому киборг способен мыслить стратегически, чегоне обращать с большинством его железных оппонентов. Те просто имеют длинные и мощные ноги и многотонные головы, которыми кидают все, что попадается им на пути.

Игра имеет необычайно качественную графику, которая занимает 32 мегабайта памяти. Вступительные и вставные видеоклипы, движения роботов, - всё делалось на мощных графических компьютерах *Silicon Graphics*, так что выглядит это чудо-действие настурдистично. Роботы крутятся вокруг своей оси, сыплют во все стороны искры и красочно гибнут.

В зависимости от настроения, вы можете либо играть в одиночку, круша соперников поочереди, пока не доберетесь до главного раздолбоя всей компьютерной промышленности - Супервизора; либо играть с приятелем, тогда один из вас станет киборгом ЭКО35-2, а другой сможет выбрать себе любого мутанта из защитников Метрополиса 2.

Итак, что же заработы представлены в игре?

Первый и самый главный - это, конечно, ЭКО35-2. Его создание было вторым по важности и секретности проектом в корпорации Электрокарп после проекта создания дроидо-супервизора. Теперь, когда киборг полностью готов, он способен составить по уровню интеллекта конкуренцию любому роботу из Метрополиса 2, так как представляет он собой конструкцию из легких прочных металлов, повторяющую формы человеческого тела, в голову которой вставлен человеческий мозг. Благодаря обширным исследованиям, преведенным инженерами-электронщиками совместно с биологами, мозг прекрасно вжился в металлическую голову и...

благодаря мощным электрическим мускулам, киборг едва ли не непобедим.

Роботы в Метрополисе 2 были изначально рабочими машинами с элементарными процессорами, запрограммированными на выполнение конкретных задач. Однако Супервизор переделал их всех и загрузил в них новые процессоры ЭГО-вирус, сделав из послушных машинах эгоцентрических металлических чудовищ.

Первый и самый слабый из них - это Погрузчик (Loader). Несмотря на свой мощный корпус, этот робот легко победим. Основной его проблемой в бою является отсутствие интеллекта: столь элементарный процессор не смог как следует модернизировать даже Супервизора. Этот процессор неспособен воспринимать никаких программ самообороны, и потому все сигналы напа-



дении и ударах обрабатываются им крайне медленно. Это медлительность не позволяет Погрузчику эффективно пользоваться своими мощными вилами.

Второй робот, который вам встретится - это Строитель (Builder). Строитель имеет очень мощный корпус и длинные и сильные руки, однако крайне неразвитые ноги. Из-за них он медленно двигается и вынужден постоянно сидеть на земле, прикрывая корпусом наиболее уязвимую нижнюю часть своего механизма. Элементарный интеллект, привитый Супервизором его процессору, заставляет тратить большую часть своей энергии на самооборону, которую из-за этого довольно трудно преодолеть.

Разрушитель (Crusher) - довольно опасный соперник. Его мозг основан на том же процессоре, что и тот, который управляет системами жизнеобеспечения ЭКОЗ5-2. Этот процессор способен быстро передавать получаемые от внешних детекторов данные в динамическую базу данных в памяти робота, позволяя мгновенно регистрировать слабые места соперника и пользоваться этой информацией во время боя, не тратя силы зря на удары по хорошо защищенным частям корпуса. Хрупкий внешний вид Разрушителя обманчив.

Военные дроиды (Military Droid) были созданы специально для проведения военных операций. Они имеют высококлассный центральный процессор и программное обеспечение, полностью нацеленное на быструю деактивацию противника. Мощнейший искусственный интеллект этих роботов вкупе с крепчайшей броней человекоподобного тела делают их идеальными бойцами для контактных схваток без использования оружия.

Охранник (Sentry) - еще один робот, созданный исключительно в военных целях, представляющий собой новое поколение подобных машин. Исторически считалось, что большие роботы неловкотливы и проигрывают в контактном бою дроидам маленьким, однако Охранник, гигант ростом в три с половиной метра, начисто опровергает это утверждение. Все проблемы, с которыми сталкивались первые гигантские роботы, решены в Охраннике с помощью суперскалярного центрального процессора, особо мощным источником энергии, поддерживающим функционирование всех частей механизма, а также особо точного сенсора на любые виды опасности.

Наконец, Супервизор (Supervisor) представляет собой удивительный отрыв от традиционных представлений о робототехнике. Он олицетворяет собой расцвет новой эры металлургии, исследований по искусственноому интеллекту и роботинженерии. Супервизор стал первым дроидом, созданным для замещения человека не на производстве, а в управлении им. Он был создан полностью самостоятельным, а его процессор обладает способностью к самосовершенствованию, позволяя роботу адаптироваться к окружающим условиям мгновенно и абсолютно непредсказуемо. Супервизор создан из жидкого титанового сплава с помощью технологии электрического флексинга, что позволяет его телу принимать любую форму.

Вот с такими врагами вам предстоит сразиться. Скажу прямо, даже на самом низком уровне сложности, вам не то что победить Супервизора не удастся, но даже и добраться до него - замочит вашего киборга, скорее всего, Разрушитель. Однако в любом случае, удовольствие вы получите. А тактика в этой игре одна: не попадайтесь под всякие металлические детали врагов и мочите их при первом удобном случае как можно сильнее (кнопками R и L). [ДРО4]

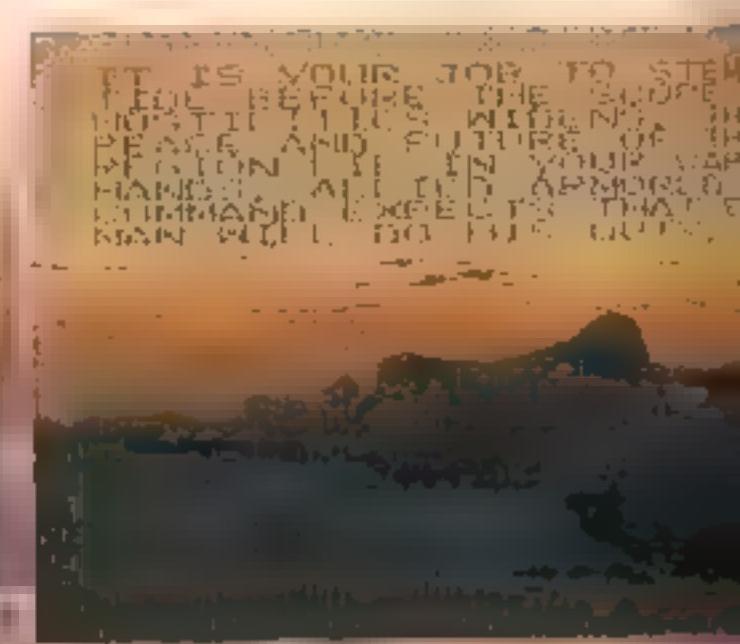




SUPER BATTLETANK 2



**СУПЕРТАНКУ
И "КОМАНДА"
НЕ СРАЗИТЬ!**



Южное солнце палило нестерпимо. Горячий ветер гнал по лустыне пыль, она попадала в глаза, уши, рот, скрипела на зубах и не давала дышать. Около импровизированного командного пункта сидели люди в серых от пыли чалмах и грязных драных халатах и чистили автоматы. Даже эти, привыкшие к жизни в пустыне, люди с трудом выдерживали нестерпимый зной.

Но ни-



Чего. Через несколько часов солнце сядет и, как всегда, сразу станет холодно. Вот тогда-то, когда вся пустынная живность повылезает из нор и выйдет на ночную охоту, отправится на охоту и отряд Партии Свободного Ислама. На охоту на запад, где километрах в двадцати разбили небольшой палаточный лагерь американские захватчики. Презренным янкам не по здоровится - позади командного пункта

разместился небольшой склад военной техники, главной достопримечательностью которого являлся переданный советскими военными танк. С этим танком никакие янки не страшны. Да к тому же километрах в трех к северу располагался второй отряд Партии, у которого на вооружении имелось два боевых вертолета...

...Все прошло на редкость удачно. Вовремя повели обедать, во-

время вывели на прогулку, вовремя караул стал смеяться. В оружейной комнате оказался целый склад ручных автоматов. А когда добрались до гаражей, то на пару минут лишились дара речи, увидев богатство военной техники там. Складывалось ощущение, что они не в тюрьме, а на передовом блокпосту где-то в Кувейте. С таким набором техники просто можно захватить целый штат.

Впрочем, целый штат им не нужен. Но за оградой полиция настыряка строит им засаду, да к тому же нужны деньги. Но эти танки, пожалуй, даже полиции не по зубам - так что выбираемся отсюда, едем до ближайшего города, где есть банк, берем его - и ищи нас потом свидетели! Но кое-кто еще должен будет заплатить за те годы, которые были загублены на тюремных койках...

Группа

военных ученых несколько лет занималась разработкой супермощного танка, способного в одиночку и в предельно короткие сроки решать локальные военные проблемы, связанные с крупномасштабным терроризмом. В результате их работы на свет появилось чудо инженерно-технической мысли, боевой танк M1A2. Обладая сверхпрочной броней, огромным запасом оружия и предельно надеж-

ными системами жизнеобеспечения, он позволяет быстро нейтрализовать крупные вооруженные формирования. Ему и одиночку вполне по силам справиться с целой армией небольшого государства. Достаточно только доставить его на место с помощью транспортного самолета - а дальше все будет делом техники и мастерства механика-водителя.

АППЕЛЬБЕНДЕ ОФ ГАРДИИ ТИС
СИЛУСОВА ДО ГЛАДИУСА ЦИКАУ
ГРУППЫ ОФИЦИЕРІВ ВІДДІЛУ
ВІДДІЛУ ВІДДІЛУ ВІДДІЛУ



На месте этого самого механика водителя вы и оказываетесь. Ваша задача – борьба с международным терроризмом и всевозможными локальными, выходящими из под контроля местных сил правопорядка военными конфликтами и ситуациями, угрожающими жизням мирного населения. В ваши миссии входят ликвидация террористических организаций,нейтрализация бандитских формирований, локализация сбежавших из тюрьмы строгого режима заключенных.

В ходе всех этих военных операций вам предстоит борьба с танками, ракетными установками (типа легендарной "Катюши", только в современном исполнении), вертолетами, вражескими наземными базами и укреплениями. Иногда вам придется также заниматься отстрелом целых армий вражеских истребителей, и тогда вокруг вашего танка станет жарко от летающих слева и справа кусков расплавленного металла, еще недавно бывших современными военными самолетами.

Перед миссией вас коротко посвящают в ее подоплеку, однако текст настолько быстро исчезает с экрана, что прочесть его практически невозможно (секретность, видать, дает себя знать). Затем ваш танк сбрасывается с парашютом с транспортного самолета и вскорости вы оказываетесь на месте действия. Вокруг вас – пустыня. Кроме гор на горизонте, никаких осо-



бых объектов вокруг незаметно. Однако в вашем распоряжении имеется радар и карта, на которой отмечены места дислокации вражеской техники, а также ваше нынешнее местоположение. Заводите танк – и вперед.

Главное теперь, изрядно разогнавшись, во время затормозить, достигнув цели, то ее можно без труда и проскочить, не заметив. Поэтому тихо едем в сторону, не выходя из карты. Как только слышим, что кто-то нас стреляет, быстренько вылезаем в башню, наводим пушку на врага и – пли! – нет его. Однако вообще-то попасть во врага из пушки довольно сложно, так как он ездит быстро и без труда уверчивается от нашего снаряда. В этом случае нам поможет пулемет, на который можно переключиться кнопкой Select. Пулемет обладает удивительной убивающей способностью, стреляет очень быстро, а главное, поддается более свободному контролю, так как движется вверх и вниз. Только с его помощью можно подбивать летающие цели.

Подобные военные акции вам надо продолжать до тех пор, пока на карте есть еще цели. Если вы всех убили и враги не вызвали подмоги (и при этом вы сами остались целы) – миссия пройдена, с чем вас и поздравят. Однако отдохнуть не дадут, так как новые террористы устроили новую выходку в новой части света.

В ос-

новном игра выглядит как симулятор: вы находитесь в башне своего супер-танка и смотрите из нее по сторонам. Вокруг – пески, на горизонте – горы, изредка на фоне этого пейзажа перед вами появляются всевозможные военные установки, подлежащие уничтожению. Выглядят эти самые установки довольно реалистично, так как сделаны с помощью фотографий реальной военной техники, однако наслаждаться этой реальностью сложно, так как, во-первых, они быстро ездят, а во-вторых, их надо поскорее убивать, пока они сами не наладились подбитием вашего танка.

Многие миссии происходят ночью, и в этом случае разглядеть что-либо в темноте до тех пор, пока какая-то вражина не начнет вас стрелять, довольно сложно, кроме как на карте. Можно, правда, освещать окрестности с помощью выстрелов из пушки, однако снаряды при этом за канчиваются, что обидно. Впрочем, в вашем вооружении имеется специальное устройство ночного видения, которое имеет ограниченный запас действия, но которое можно использовать, когда необходимость обзора чувствуется наиболее сильно. Зато по ночам, когда это устройство выключено, горизонт периодически освещается вспышками зарядов, что очень даже красочно дополняет постоянные эхи отдаленных взрывов в динамиках.

Иногда



игре выглядит как симулятор: вы находитесь в башне своего супер-танка и смотрите из нее по сторонам. Вокруг – пески, на горизонте – горы, изредка на фоне этого пейзажа перед вами появляются всевозможные военные установки, подлежащие уничтожению. Выглядят эти самые установки довольно реалистично, так как сделаны с помощью фотографий реальной военной техники, однако наслаждаться этой реальностью сложно, так как, во-первых, они быстро ездят, а во-вторых, их надо поскорее убивать, пока они сами не наладились подбитием вашего танка.



после того, как вы уничтожите всех врагов в указанной местности, вам придется спрятаться еще и с вызванной ими воздушной подмогой. В этом случае на карте появляется огромный крест, обозначающий место, до которого надо доехать в где надо всех пострелять. Вы отправляетесь на башню танка, где находится пулемет. С его помощью вы истребляете полчища летающих врагов – истребителей и вертолетов, не забывая поджигать вражеские грузовики, ползающие по-одаль, а также собирать летающие то тут, то там ящики с патронами – иначе стрелять будет нечем. Не забывайте во время подобных миссий в том, что танк можно поворачивать кнопками L и R, как и в обычное время, а также в возможности менять тип оружия.

После подобных миссий обычно приходится еще и ликвидировать своим орудийным огнем несколько вражеских дотов.

Периодически на карте попадаются изображения флага США. Это – военная база, где можно подзаправить и отремонтировать танк, чуть передохнуть и пополнить запасы вооружения. На этом базе кончается, ее символ исчезает с карты, а вам предстоит продолжение военного противостояния, так что пользуйтесь базами с умом. Въезд на базу символизируется небольшим фильмом. Подобные коротенькие видеоставки – характерная черта

этой игры, и чем дальше вы заходите, тем круче становятся террористы, с которыми вы боретесь, тем больше и интереснее становятся эти фильмы.

Езда по карте, при всей своей внешней простоте – далеко не такое уж безобидное занятие. Для того, чтобы не угробить свой танк на минном поле, надо изрядно на тренироваться, так как машина разгоняется очень сильно и ее далеко не всегда можно быстро и вовремя остановить. Кроме того, символы вражеской техники на карте малы и по ним довольно трудно определить, с кем предстоит встречи – с танком, вертолетом или простым безобидным складом оружия.

По той же причине не всегда понятно, в какую сторону направлена пушка вашего танка, а это немаловажно, так как оказаться рядом с врагом лучше не бортом к нему, а «фейсом», так как в противном случае вас успеют наполовину убить, прежде чем вы развернетесь: танк все же не детский трехколесный велосипед и поворачивается медленно.

Чем дальше движется игра, тем круче становятся события и мощнее оказывается ваше оружие. Начинается война, в которой вы со своим танком играете далеко не последнюю роль. Теперь уже стреляют не только пулемет и пушка, но и ракетные установки «Пэтриот», чей огонь координируется вами. Также в вашем распоряжении ока-



зываются самонаводящиеся ракеты и бронебойные пулеметы. Но и враги тоже пополняются новыми и новыми агрегатами, все более мощными и менее уязвимыми. Главное – успеть пройти все миссии прежде, чем игра успеет вам надоесть.

...Агбар

Хадым лежал в пыли. Полы его ватного халата дымились. Агбар не помнил, что с ним случилось. Смутно припоминалось, что братья по Исламу подняли тревогу, увидев надвигающийся с запада американский танк; помнил, что залез в башню своего танка и собирался уже вести огонь, когда После этого в памяти наступает привал, только одна картинка, изображающая пустыню с горящими остатками машин с высоты птичьего полета. Агбар огляделся. Метрах в пятнадцати слева валялась крышка орудийного люка его танка, ручку которой вцепилась чья-то оторванная рука. Агбар посмотрел на собственное плечо, вернее, на то, что от него осталось. «Аллах Акбар», – обреченно-машинально подумал он и на всегда упал лицом в пыль. Вечерело, начинало холодать, и пустынные жители собирались отправляться на поиски пищи. Сегодня у них будет, чём поживиться...

[ДР 05]

Помните, лет пять-семь назад посмотреть диснеевские мультики мечтали не только дети, но и вполне взрослые дяди-тети. Абонементы в кинотеатр «Иллюзион», когда там вдруг устраивали небольшие ретроспективы, раскупались задолго до дня первого сеанса. Когда подобные представления устраивались в домах культуры, люди стояли в проходах.

Теперь основная проблема, возникающая у желающих посмотреть настоящий диснеевский мультфильм - это найти нужную кассету, отливив ее от тех, на которых записана всякая наводненная муть, типа той, что показывается по телевизору. Но вообще, посмотреть диснеевские мультики может всякий, кто имеет видеомагнитофон.

Но теперь у вас есть возможность не только посмотреть историю про настоящего Микки Мауса, но и на время стать им. Микки Маус отправляется в поход на по-



MICKEY MANIA

ПОДРЫГАЙ НА РУСИИ БЕЗ ПОМОЩИ ГЕОКОДА

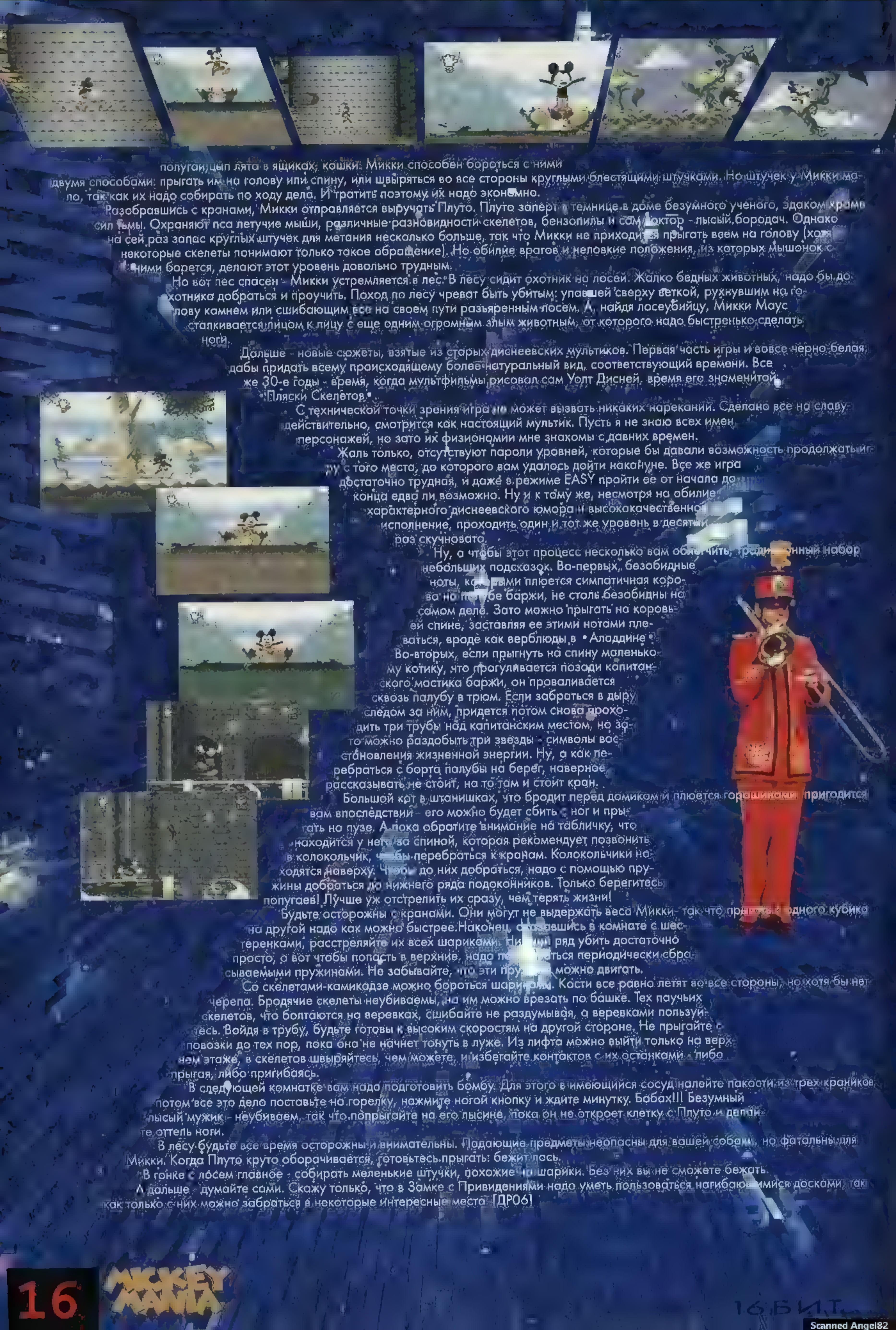
иски украденного у него верного пса Плуто был отловлен неким садистом-любителем животных, безумным доктором. Однако, прежде чем заняться поиском собаки, Микки отправляется на помочь своей подружке, капитанше речной баржи, безопасности которой (баржи) угрожает свихнувшийся кран. Но до крана надо сперва добраться. По дороге Микки встречаются всяческие нехорошие объекты,



MICKEY MANIA

15

Scanned Angel82



полуогицип лята в ящиках кошки. Микки способен бороться с ними двумя способами: прыгать им на голову или спину, или швыряться во все стороны круглыми блестящими штучками. Но штучек у Микки мало, так как их надо собирать по ходу дела. И тратить поэтому их надо экономно.

Разобравшись с кранами, Микки отправляется выручать Плуто. Плuto заперт в темнице в доме безумного ученого, эдаком хроме сил тымы. Охраняют пса летучие мыши, различные разновидности скелетов, бензопилы и сам доктор - лысый бородач. Однако на сей раз запас круглых штучек для метания несколько больше, так что Микки не приходится прыгать всем на голову (хотя некоторые скелеты понимают только такое обращение). Но обилие врагов и неловкие положения, из которых мышонок с ними борется, делают этот уровень довольно трудным.

Но вот пес спасен - Микки устремляется в лес. В лесу сидит охотник на лосей. Жалко бедных животных, надо бы до охотника добраться и проучить. Поход по лесу чреват быть убитым; упавшей сверху веткой, рухнувшим на голову камнем или сшибающим все на своем пути разъяренным лосем. А, найдя лосеубийцу, Микки Маус сталкивается лицом к лицу с еще одним огромным злым животным, от которого надо быстренько сделать ноги.

Дальше - новые сюжеты, взятые из старых диснеевских мультиков. Первая часть игры и вовсе черно-белая, дабы придать всему происходящему более натуральный вид, соответствующий времени. Все же 30-е годы - время, когда мультифильмы рисовал сам Уолт Дисней, время его знаменитой «Пляски Скелетов».

С технической точки зрения игра не может вызвать никаких нареканий. Сделано все на славу: действительно, смотрится как настоящий мультик. Пусть я не знаю всех имен персонажей, но зато их физиономии мне знакомы с давних времен.

Жаль только, отсутствуют пароли уровней, которые бы давали возможность продолжать игру с того места, до которого вам удалось дойти накануне. Все же игра достаточно трудная, и даже в режиме EASY пройти ее от начала до конца едва ли возможно. Ну и к тому же, несмотря на обилие характерного диснеевского юмора и высококачественного исполнение, проходить один и тот же уровень в десятый раз скучновато.

Ну, а чтобы этот процесс несколько вам облегчить, предлагаю набор небольших подсказок. Во-первых, безобидные

ноты, которые плюются симпатичная корова на палубе баржи, не столь безобидны на самом деле. Зато можно прыгать на коровы

спине, заставляя ее этими нотами плеваться, вроде как верблюды в «Аладдине».

Во-вторых, если прыгнуть на спину маленькой кошке, что прогуливается позади капитанского мостика баржи, он проваливается

сквозь палубу в трюм. Если забраться в дыру

следом за ним, придется потом снова проходить три трубы над капитанским местом, но за-

то можно раздобыть три звезды - символы вос-

становления жизненной энергии. Ну, а как перебраться с борта палубы на берег, наверное,

рассказывать не стоит, на то там и стоит кран.

Большой кат в штанышках, что бродит перед домиком и плюется горошинами, пригодится вам впоследствии - его можно будет сбить с ног и прыгать на пузе. А пока обратите внимание на табличку, что находится у него за спиной, которая рекомендует позвонить в колокольчик, чтобы перебраться к кранам. Колокольчики находятся наверху. Чем до них добраться, надо с помощью пружины добраться до нижнего ряда подоконников. Только берегитесь попугаев! Лучше уж отстрелить их сразу, чем терять жизни!

Будьте осторожны с кранами. Они могут не выдержать веса Микки - так что при прыжке одного кубика на другой надо как можно быстрее. Наконец, спасвшись в комнате с шестерenkами, расстреляйте их всех шариками. Ни один ряд убить достаточно просто, а вот чтобы попасть в верхние, надо периодически сбрасываемыми пружинами. Не забывайте, что эти пружины можно двигать.

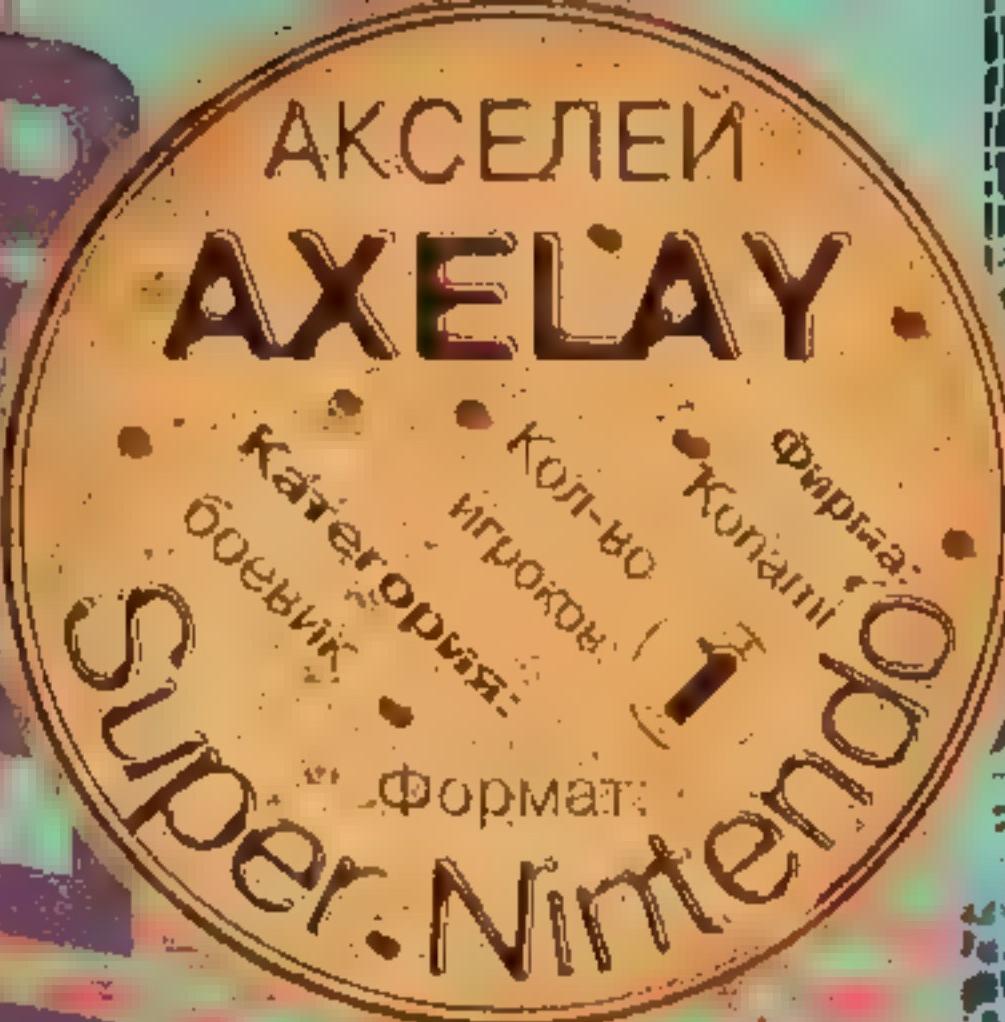
Со скелетами-камикодзэ можно бороться шариками. Кости все равно летят во все стороны, но хотя бы нет черепа. Бродячие скелеты неубиваемы, но им можно врезать по башке. Тех паучьих скелетов, что болтаются на веревках, сшибайте не раздумывая, а веревками пользуйтесь. Войдя в трубу, будьте готовы к высоким скоростям на другой стороне. Не прыгайте с повозки до тех пор, пока она не начнет тонуть в луже. Из лифта можно выйти только на верхнем этаже, в скелетов швыряйтесь, чем можете, и избегайте контактов с их останками - либо прыгая, либо пригибаясь.

В следующей комнате вам надо подготовить бомбу. Для этого в имеющейся сосудина лейте пакости из трех краников, потом все это дело поставьте на горелку, нажмите ногой кнопку и ждите минутку. Бахах!!! Безумный лысый мужик неубиваем, так что попрыгайте на его лысине, пока он не откроет клетку с Плuto и дадает отель ноги.

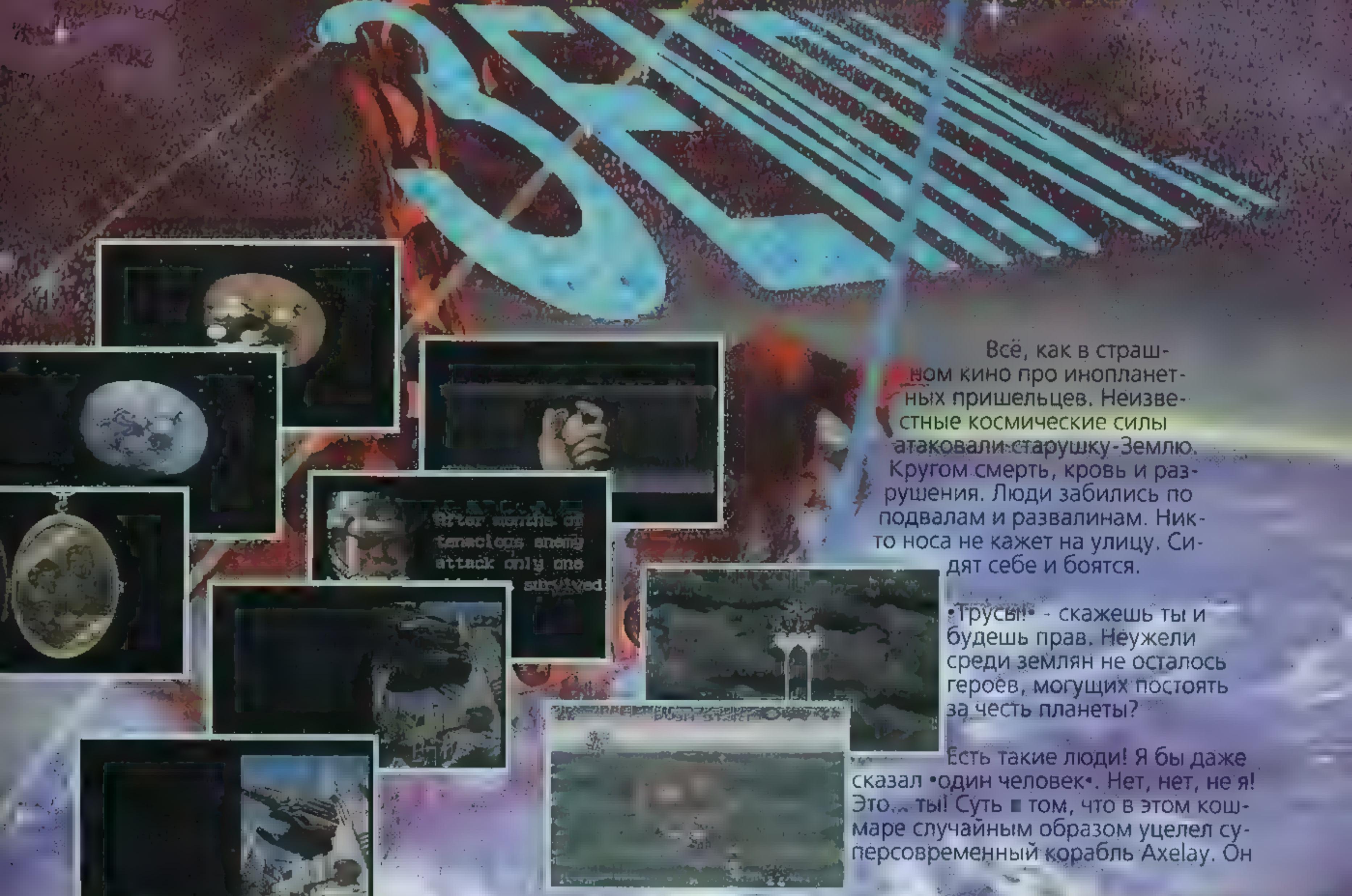
В лесу будьте все время осторожны и внимательны. Падающие предметы неопасны для вашей собачки, но фатальны для Микки. Когда Плuto круто оборачивается, готовьтесь прыгать: бежит лось.

В гонке с лосем главное - собирать меленькие штучки, похожие на шарики, без них вы не сможете бежать.

А дальше - думайте сами. Скажу только, что в Замке с Привидениями надо уметь пользоваться ногибами, имиша досками, так как только с них можно забраться в некоторые интересные места [ДРО6].



ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ СТАРУШКИ.



Всё, как в страшном кино про инопланетных пришельцев. Неизвестные космические силы атаковали старушку-Землю. Кругом смерть, кровь и разрушения. Люди забились по подвалам и развалинам. Никто носа не кажет на улицу. Сидят себе и боятся.

•Трусы!• - скажешь ты и будешь прав. Неужели среди землян не осталось героев, могущих постоять за честь планеты?

Есть такие люди! Я бы даже сказал •один человек•. Нет, нет, не я! Это... ты! Суть в том, что в этом кошмаре случайным образом уцелел современный корабль Axelay. Он

WEAPON SELECT

настолько мощен и крут, что при его участии в войне фортуна может повернуться задом к захватчикам. Попробуй взять в руки штурвал столь фантастического оружия и задать мерзким гуманоидам жару. (Не забудь оставить парочку из них в живых. Сдадим в поликлинику, для опытов!)

Первое, что ты увидишь начав игру - экран выбора оружия. Вначале особо не разгуляешься. На три основных подвески по стандартному оружию:

Лазер - стреляет мощными огненными зарядами.
Пушка-вулкан - из нее можно вести огонь во все стороны.
Ракеты - хорошее оружие, но интенсивность стрельбы очень слабая.

Смена оружия производится с помощью шифтов L и R. Экономь боеприпасы - они быстро кончаются. Страйся сделать каждый выстрел результативным.

По мере успехов в истреблении инопланетных нелюдей возможные варианты существенно увеличиваются. Всего восемь видов вооружения, включая макроракеты и несколько видов бомб.

Приятным отличием и отходом от стандартов похожих игрушек является чередование направлений перемещения на разных миссиях. На одном задании будешь двигаться снизу вверх, на другом - слева направо. Это благоприятно воздействует на глаза играющего и не дает расслабляться.

Таким вот образом предстоит преодолеть 6 уровней. Полетаешь над современным городом, в 3 секторе лавовой планеты, в подземном гроте пока не доберешься до вражеской космической армады. Вот где будет по настоящему жарко! Враги спереди, сзади, сверху, снизу - везде! Хотелось бы напомнить, что в конце каждого этапа поджидает босс - командир вражеских сил. На каждом уровне он свой. А уровня то, имена!

Просто гадость какая то:

Арахнатрон - здоровенный металлический паук. Никогда еще насекомые не были столь опасны и отвратительны.

T-36 - не путать с T-34. На этом танке Берлин не брали! Он настолько здоровенный, что еле-еле поместился на экране.

Регентроид - похож на летающую тарелку или детский волчок. Хотя замашки у него совсем не детские! Жми уверенней на гашетку и он, как пить дать, "гикнется".

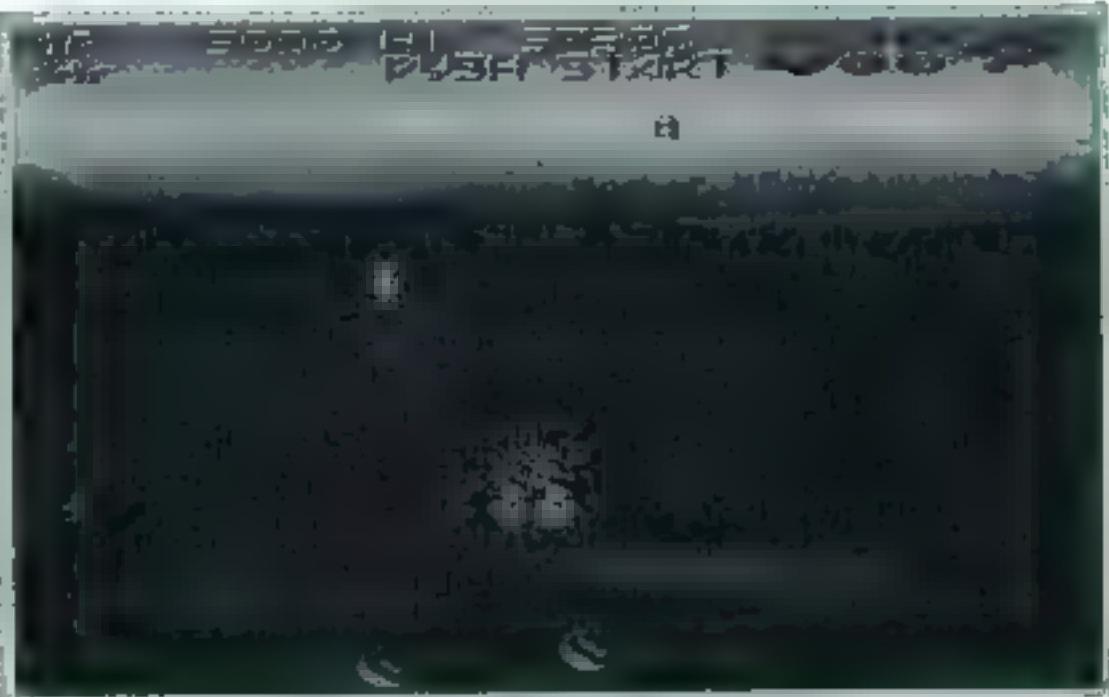
Аквадон - отмокает в воде. Чтобы ему захлебнуться!

Вейлер - огненный человек размером с Джомолунгму. Горячий парень! Очень опасен! Остуди его, шибанув из всех орудий!

Вейньон - главный мерзавец. Приложи все силы, чтобы ему поплохело.

Вспомни разрушенные города и кровь ни в чем не повинных людей!

Axelay предназначена прежде всего для любителей нажимать на спусковой крючок без перерыва. Девиз игры - •Стреляй во все, что движется!. Друзья на пути вряд ли встретятся, так что ты ничем не рискуешь. Неплохая разрядка для нервов и проверка для рук! И не забывай Axelay - последняя надежда Земли на мирную жизнь! [AM33]



На пути к Судьбе Мифы и достойное оружие

Indiana Jones® Greatest Adventures

Жили-были два кинорежиссера, способных снимать классные приключенческие фильмы – Стивен Спилберг и Джордж Лукас. В то время, как Спилберг преимущественно работал по контрактам с различными кино компаниями, Лукас организовал свою собственную под наименованием «Lucas Films».

После этого в течение довольно длительного времени фирма эта занималась съемкой всевозможных интересных фильмов, самыми известными и популярными из которых явились, пожалуй, сериал «Звездные Войны» и фильмы про приключения археолога Индианы Джонса и его отца.

Однако и Лукас, и Спилберг во все времена отличались тем, что любили все новенькое и неизданное. И потому такое новое явление, как видеогames, сразу же привлекли к себе их внимание. Но так как Спилберг куда больше обласкан публикой, как режиссер, то он до сих пор никак не собирается что-нибудь в этой области сотворить (хотя и занимает

ется одним игровым проектом в фирме «Lucas Arts», а вот Джордж Лукас сразу решил, что за видеоиграми – будущее и организовал компьютерное отделение своей фирмы, купив для него еще в 1978 году огромную ферму площадью в 5000 акров.

В начале девяностых это компьютерное отделение было переименовано в «Lucas Arts» и стало одной из самых уважаемых фирм-производительниц видеоигр, а также едва ли не главным источником дохода для Джорджа Лукаса. Интересно, что оба знаменитых сериала, про звездные войны и Индиану Джонса, с тех пор полностью перекочевали на мониторы и видеоприставки. Достаточно отметить, что последняя серия приключений доктора Джонса («Судьба Атлантиды») существует только в компьютерном варианте.

INDIANA JONES®
GREATEST ADVENTURES

Super Nintendo
Категория:
ПРИКЛЮЧЕНИЯ/БОЕВИК
Фирма: LucasArts/Factor 5 Количество игроков: 1
ВЕЛИЧАЙШИЕ ПРИОТЛОЧЕНИЯ ИНДИАНЫ ДЖОНСА



Indiana Jones®
Greatest Adventures

19
Scanned Angel82

Америка, 1938-й год, Индиана Джонс забредает в пещеру, где, по его подсчетам, должен находиться древний золотой кубок. В пещере - враги различные. Но так как игра еще только начинается, все они, разумеется, легко убиваются. Достаточно лишь во время найти хлыст и шмякать им потом всех по сторонам. Все равно найденный впоследствии кубок сопрет некий продавшийся нацистам французский археолог. Однако, кроме этого, этот француз собирается помочь фашистам найти Потерянный Ковчег, обладающий всевозможными волшебными свойствами (см. фильм), так что перед доктором Джонсом стоит вполне понятная задача: найти этот самый Ковчег и обезопасить его от нацистских посягательств. Все это объясняется Индиане неким агентом спецслужб.

Главный спец по Потерянному Ковчегу - бывшая подружка Джонса Марион. Агент предполагает,

Сегодня мы представляем вам картридж, содержащий практически ценные три видеог游ы про приключения Индианы Джонса, сделанные по мотивам трех фильмов о нем. Здесь есть и история про поиски Потерянного Ковчега, и "Храм Судьбы", и "Последний Крестовый Поход". Все три части сопровождаются подробными комментариями относительно сюжета, так что те, кто не видел всех серий Джонсовых приключений (я отношусь именно к ним), будут удерживаться у телевизора не только из-за довольно хорошей игры, но и чисто из любопытства, так как закрутить сюжет Лукас умеет. Итак, начинается игра "Искателями потерянного Ковчега". Все идет строго по сюжету. Южная

всеми, Индиана встречается с Главным Врачом, которые извлекают меч и начинают им крутить. Однако, как и в фильме, Джонс расправляется с ним с первого выстрела из револьвера. Но вот после этого он пускается в погоню за повозкой, на которой сидит практически неубиваемый дядя и швыряется тюками с соломой.

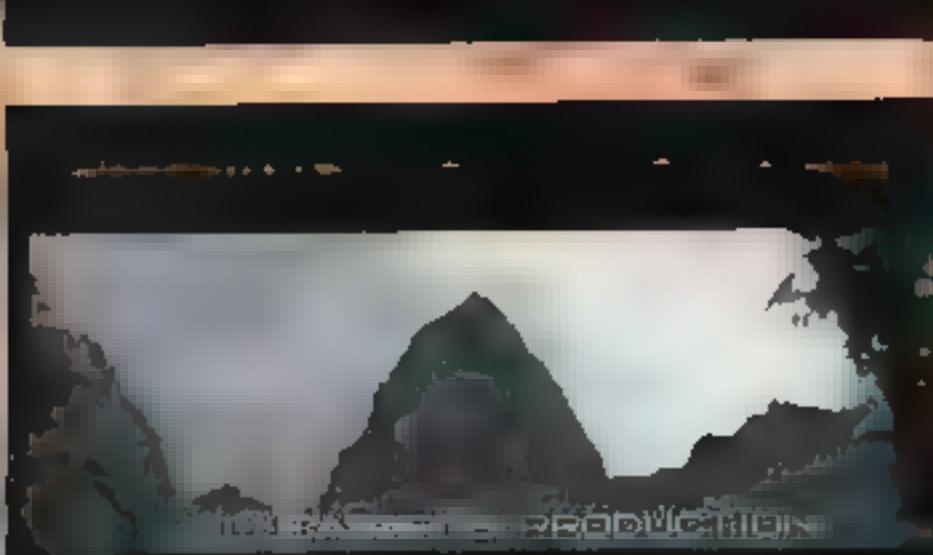
Из Каира Джонс уезжает в Тунис, где ведутся раскопки, и там его ждет Колодец Душ вместе с потерянным ковчегом.

Проблема состоит в том, что кроме Колодца Душ здесь его также поджидает тот самый французский археолог с толпой нацистов...

Вторая часть - "Храм Судьбы". Начинается она в Шанхае, в клубе Оби Ван, где толпа наемников устроила доктору Джонсу засаду. Выбравшись из клуба на улицу, Индиана, прыгая с баклона на балкон и используя на весы магазинов как трамплины, а также не забывая отстреливать одетых в синие костюмы китайцев с автоматами, мчится вперед. Затем ему предстоит спуститься со снежного склона на надувной резиновой лодке, не врезавшись лбом в многочисленные деревья и не загремев в расщелину, затем, окажавшись в шахте, пронестись на большой скорости в вагонетке над потоком

Быстро возвращаясь вверх (что сделать тоже крайне непросто ввиду определенной трухлявости полов и явной нехватки лестниц). Джонс разбирается там с помощью хлыста и пистолета с нинзей-поджигателем, швыряющимся огненными шарами, и имеет разговор с Марион, которая дарит ему медальон.

Засим Джонс отправляется в Каир. Снова враги - на сей раз: крысы, женщины, сбрасывающие из окон горшки, белки, швыряющиеся орешками, а также нацисты с пистолетами и местные меченосцы с мечами. Разобравшись с ними со



ла-
вы и, на-
конец,
добрать-
ся до са-
мого Хра-
ма Судь-
бы, где
Джонсу не
дадут спо-
коинно жить вооружен-
ные луками и саблями
aborигены.

Но и это не все. Одолев всех аборигенов, Инди наконец столкнется с Моллой Рамом, тем самым, что организовал и проводил свои зверские обряды жертвоприношения, сперва в битве один на один в заброшенной шахте, а затем - на деревочном мостике в нескольких километрах над землей.

Последняя часть игры - "Последний Крестовый Поход". Начинается он в катакомбах под библиотекой в Риме, продолжается в замке, где фашисты устроили командный пункт и где в заточении сидит отец Инди. Затем, в соответствии с фильмом, предстоят полеты: сперва на цеппелине, где вам придется вновь драться, и затем на кукурузнике, которым вы уже будете управлять и стрелять по встречным истребителям. Этот эпизод, кстати, поражает своим техническим исполнением - кажется, что перед вами не Супер Нинтендо, а по крайней мере 3DO. Ежели вам удастся приземлиться в целости - предстоит встреча с Полковником Фоглем на танке. Но и это - еще не конец. Добравшись до храма Святого Грааля, Джонс обнаруживает, что там уже кто-то есть. И этот кто-то скелет Донована, не дает ему разобраться с судьбой.

Внешне игра представляет собой довольно типичное платформенное приключение, в основном нацеленное

на тренировку пальцев рук, но иногда заставляющее и задумываться. Каждый маленький кусочек игры - это простой уровень, который надо пройти слева направо, и дополнительный уровень следя-

дом за ним, где на подобное действие отводится ограниченное время, так как либо за Индианой катится огромный камень, либо в доме пожар и надо поскорее забраться на верх, либо дело происходит на по-

возке, которая едет все быстрее и быстрее, либо еще что подобное. Если вам удается справиться с этими двумя частями одного уровня игры, вы видите небольшую сюжетную вставку, состоящую из кадра из фильма и текста речи персонажей под ней, получаете новый пароль, чтобы потом не надо было все заново проходить,

идете дальше.

Некоторые уровни несколько отличаются от традиции. Первым таким нетрадиционным уровнем является поездка на надувной лодке по заснеженному склону, которая представляет собой нечто вроде трехмерного симулятора, затем, аналогичная по технике исполнения, поездка на вагонетке по заполненной лавой шахте и, наконец, полет на биплане над свежевспаханными полями и лугами. Очень радует наличие паролей уровней. Игра достаточно сложна, поэтому пройти ее не то что на одном дыхании, а и за один день - невозможно. Сложность эта выражается не только в силе и количестве врагов, но и в необходимости периодически придумывать выходы из разных сложных ситуаций. Мы не хотим испортить вам удовольствие от игры, раскрывая все ее секреты, однако о нескольких особо сложных момен-

так все же расскажем. Любители подумать само-
стоятельно, вам лучше дальше не читать.

На самом первом уровне вы, скорее всего, окажетесь в тупике.

Перед вами - стена, в нижней части которой имеется проход, однако он на-
столько низок, что попасть в него нельзя даже на

корточках. (Спелеологи называют такие
лазейки "шкурниками".) Вот тут вам впервые
пригодится прием "бочка" - нажмите одновре-
менно кнопки "вниз" и "A", и Индиана про-
летит кувырком несколько метров. Вообще
же учтите на будущее, что этот маневр
вам пригодится не раз, и не только
тогда, когда надо куда-то залезть,
но и тогда, когда надо сдви-
нуть какой-то груз, кото-
рый так просто дви-
гаться не желает.

Учтите, что хлыст - куда более



грозное и достойное оружие, чем револьвер, а, кроме того, он по-
зволяет и преодолевать всевозможные препятствия. Не забывайте

уничтожать врагов даже
там, где еще не были,
если это возможно - на-
пример, машите хлыстом у
себя над головой, если там
имеется еще один этаж.

Женщин, швыряющих из
окон горшки, можно уби-
вать тем же хлыстом в тот
момент, когда они высовы-
ваются. А можно и не уби-
вать - присмотритесь, нет
ли возможности всех их
облететь с помощью
хлыста... Кстати, види-
мо, на Востоке сущест-
вует такая нацио-
нальная традиция -
метание глиняных
горшков из окон
на улицу. Вспом-
ните подобные
забавы восточных
девушек в "Алади-
не". Правда, там их за это
убить нельзя было.

Наконец, на повозку лучше
сперва за-
прыгнуть, а
потом уже от-
лупить па-
ренъка, на
ней шалящего. Только будьте го-
товы - кое-то упадет на нее

сверху, эдакий мощный му-
жишишка, с которым лучше
сразиться врукопашную.

Едуши на надувной

лодке, не забывайте,

что прыгать можно не
только тогда, когда перед
вами обрыв, но и тогда, ко-
гда вы собираетесь налететь
на пень. И к тому же в поле-
те, как и на земле, можно

рулить. Также заметьте, что статуи
во дворце, которые служат своеоб-
разными дверьми, могут приводить в
разные места, если к ним подходить с
разных сторон...

В общем, желаю вам приятно проведен-
ного времени за "Индианой Джонс".

Лично мне захотелось после нее по-

смотреть фильмы про приключения

отважного археолога, так как

кое-что из сюжета осталось не

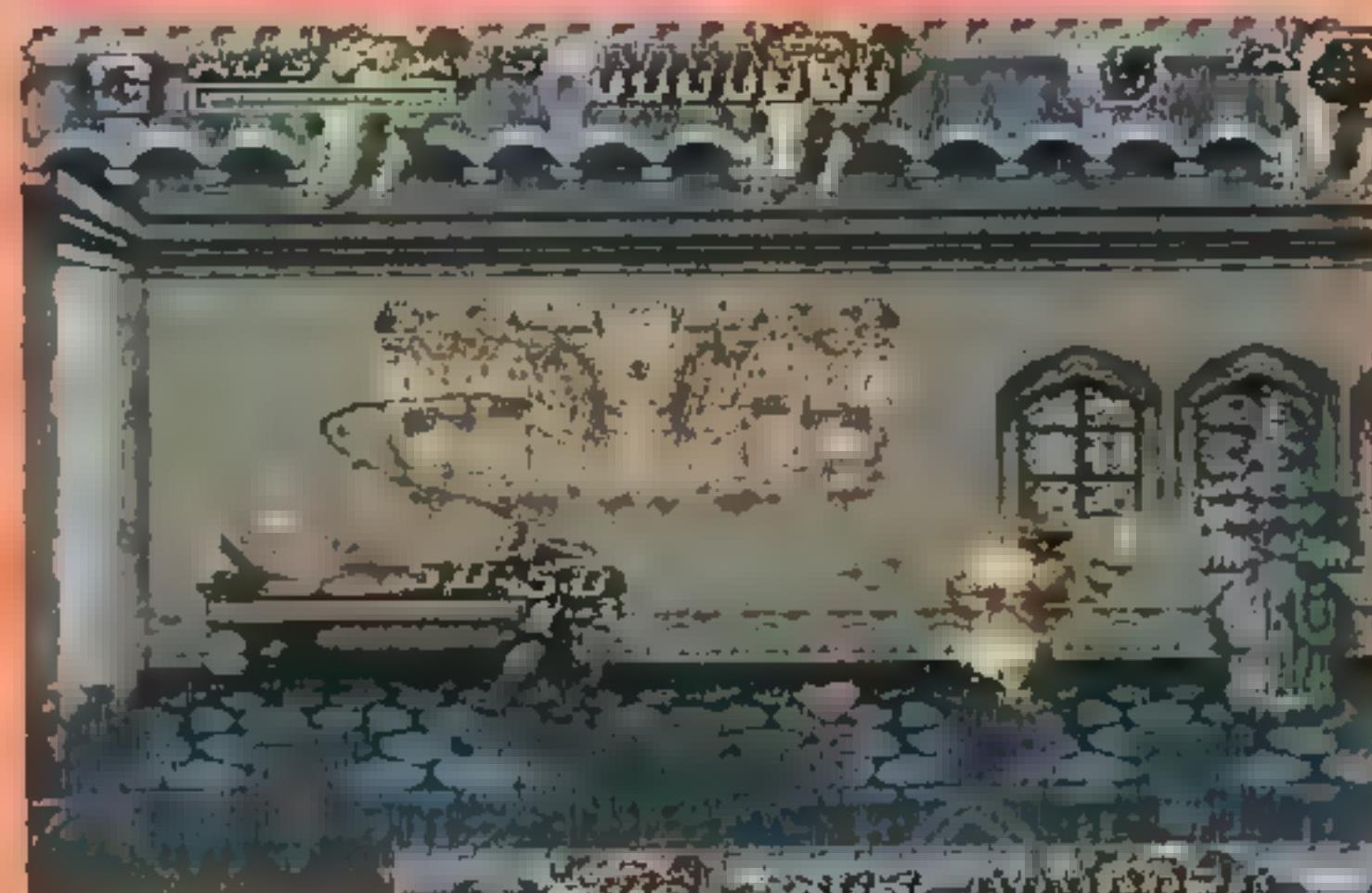
совсем понятным" Вообще же, для

тех, кто видел все эти фильмы, видимо,

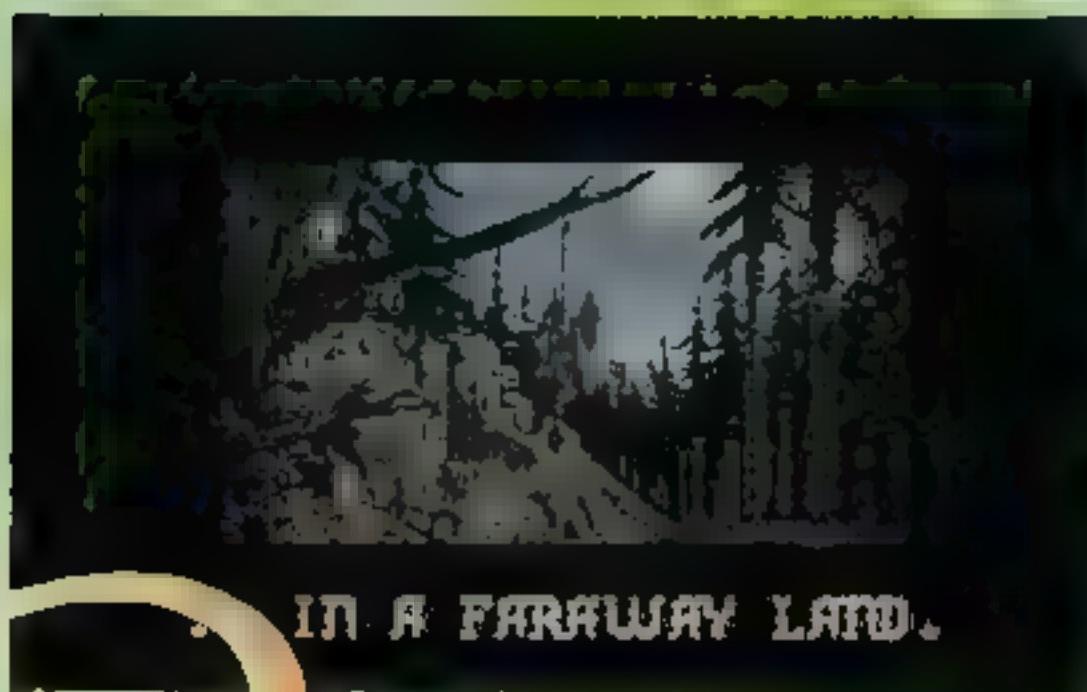
пройти игру будет несколько легче, так как вы

можете вспомнить ответы на многие встречаю-

щиеся здесь загадки. [ДР 07]



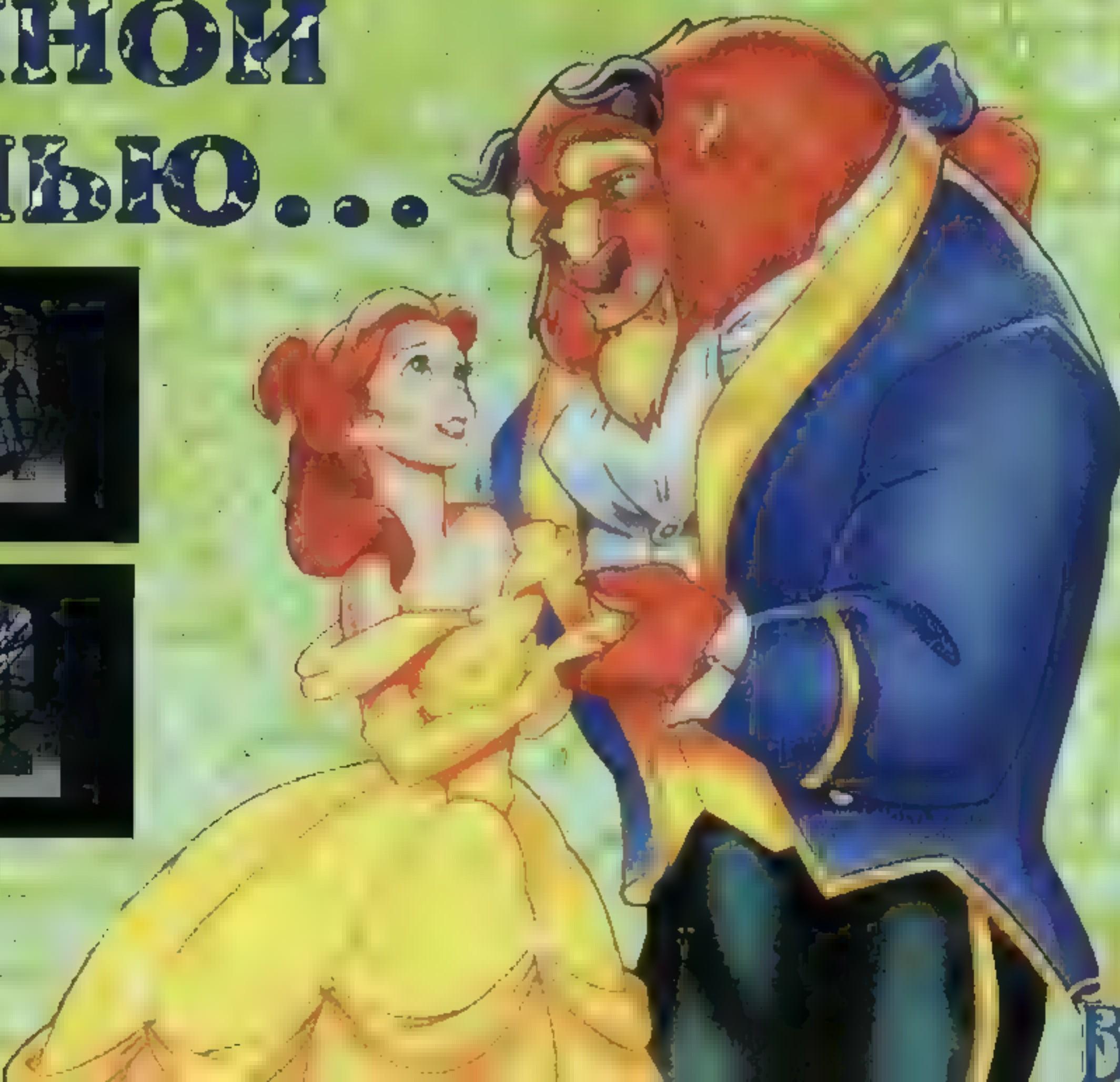
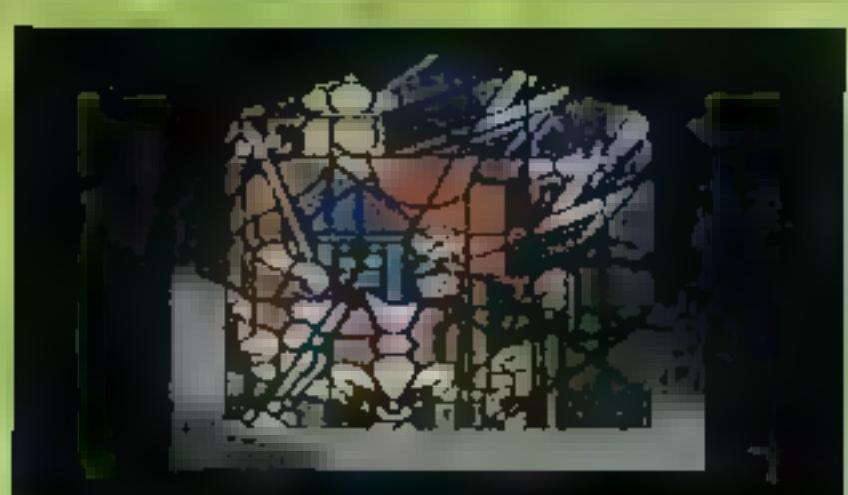
Темной холодной ночью, когда на улице бушевал страшный ураган, сверкали молнии и ливень, как из ведра, в двери дворца постучала старушка с просьбой предоставить ей угол для ночлега. Однако эгоистичный принц, сидевший в этом дворце и мечтавший о своем блестательном будущем, прогнал старушку прочь. Все бы сошло королевскому отприску с рук, кабы не оказалась эта самая бабулька волшебницей, которая превратила зарвавшегося сорванца в страшное чудище, а всю прислугу в замке - в мебель.



...IN A FARAWAY LAND.

B^{and the} BEAST

Старуха постучала темной ночью...



Однако для принца не все еще потеряно. Старушка передала ему розу, которая должна будет завянуть, когда принцу исполнится двадцать один год. Если это произойдет, он навсегда останется зверем. Есть только один способ вернуть человеческий облик: несмотря на страшный вид, своими добрыми делами завоевать любовь прекрасной девушки.

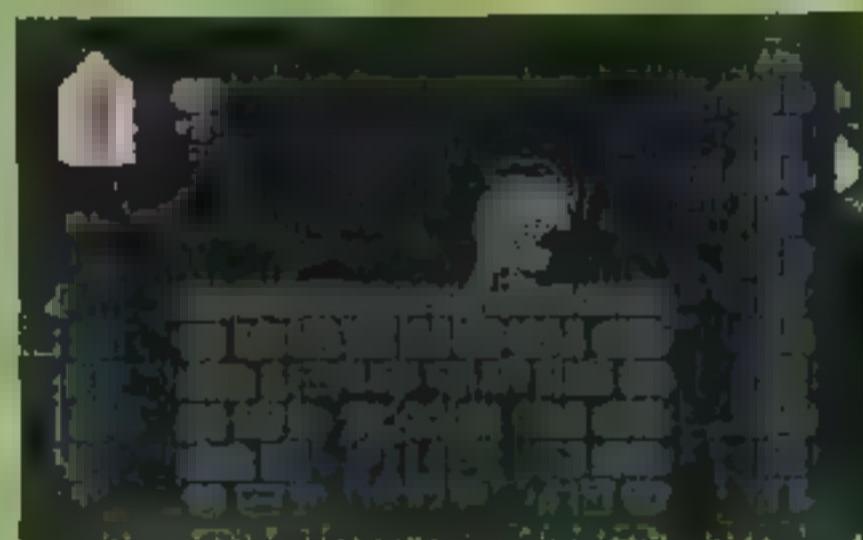
Таков сюжет диснеевского мультфильма, таков же сюжет и одноименной игры. Вы - страшное чудище, отправляющееся на поиски своей избранницы. С вами роза, которая будет по ходу вашего приключения постепенно увядать, не давая ни минуты передышки, и несколько преданных слуг, представляющих собой благодаря проклятию старушки-волшебницы подсвечники и настольные часы. Ваша задача - пройти через все препятствия, доказав тем самым, насколько истинна ваша любовь, и тем самым вызвать ответное чувство у прекрасной принцессы.

Несмотря на такой сюжет, игра не является слишком детской или девчачьей. У зверюги, правда, нет BFG-2000, как в "Думе", но тем не менее расправляется он со всеми встречными и поперечными достаточно сурово, ломая им хребты и шеи, размазывая по стенам или просто давая как следует пинка. А врагов тут масса - от почти безобидных пауков, крыс и летучих мы-

шай на первом уровне, волков и жаб на втором, до летающих книг, рыцарей, сошедших со средневековых картин, самонаводящихся подсвечников-томагавков на третьем и каменных зубастых изваяний и еще не скажем кого на четвертом.

Как и положено, всех их наш герой должен отдубасить. Делать это можно просто огромным кулаком, можно прыгать им на голову, а можно швырять в них камнями. Но традиционный набор действий - прыгать, бегать и драться - далеко не все, что имеется в арсенале зверюги. Он может рычать, так пугая окрестных врагов, что те недолго замирают и представляют собой прекрасную мишень, лазить по отвесным вертикальным стенам, а также прошибать пол, прыгая с небольших возвышений. Кроме того, он еще способен ловить снежки, когда случится поиграть с принцессой в зимнем дворике ее замка.

Как уже было сказано, в игре имеется четыре этапа. Сперва зверь всех бьет в замке, затем выходит на простор снежного леса и дубасит всех там; после этого он под предлогом поиска подарка для принцессы отправляется в библиотеку, где устраивает небольшой погром, разбрасывая обезумевшие книги и задавая стрекача злым свечкам; наконец, зверь оказывается на последнем этапе, в конце которого в его объятия падает прекрасная принцесса, которая вскоре надолго теряет сознание, когда зверь вдруг трансформируется в мужика. Где-то промеж этих уровней притаился еще один, специальный, на котором вы занимаетесь ловлей снежков. [ДР 08]



Бум
Шакалака!!! Звёзды
Национальной Баскет-
больной Ассоциации верну-
лись в новом спортивном боевике
фирмы Acclaim. Насколько круче
стала игра по сравнению с обычно-
венным NBA Jam можно оценить даже
по внешнему виду картриджа. Золотой
мяч с протуберанцами - словно солн-
це! Вот так же и в игре все горит и
плавится (включая пальцы гейме-
ров). Начало прежнее: фир-
менная бляшка NBA и ха-
рактерная музыка.

А вот

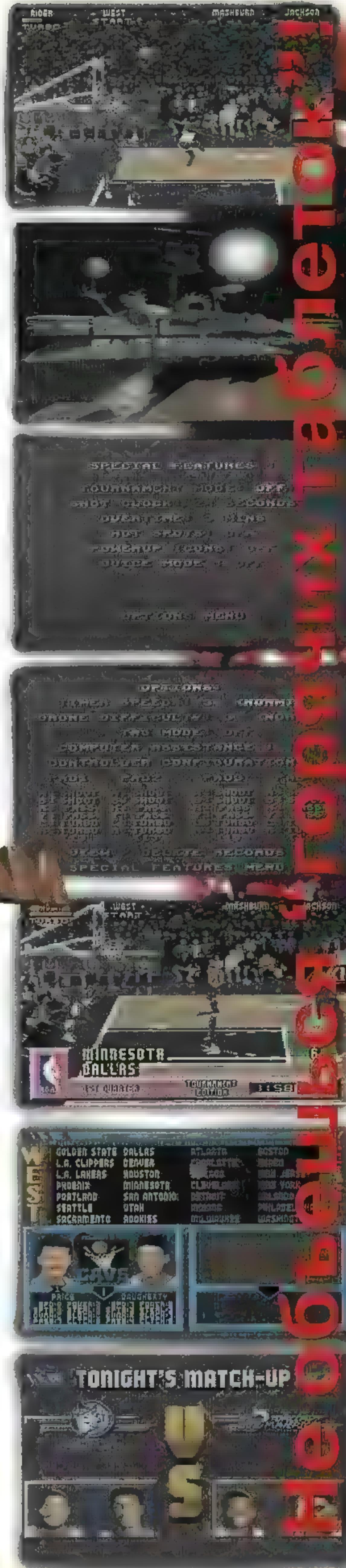
да-
лее начинаются
чудеса.

Во-первых, теперь у тебя
есть возможность выбрать ре-
жим PRACTICA, где можно вво-
лю попрыгать, побегать и позаб-
расывать "крутые" мячи.

Во-вторых, зайди в OPTIONS и
удивись. Появился специаль-
ный пункт Special Futures, в
котором можно устано-
вить:

NBA JAM

- Tournament Mode - включает и отключает возможность играть в чемпионате.
- Shot Clock - варианты количества времени на проведение атаки.
- Overtime - длина дополнительного времени.
- Hot Spots - "горячие таблетки". На поле во время игры появляются эти пилюли. Собирай их и возможности твоих игроков заметно возрастут.
- Power Up Icons - во время матча появляется возможность выполнить более мощный и красивый "джем", наступив на одну из появившихся "меток".





● Juice Mode - вот он заветный! В первой части игры, чтобы достигнуть его, надо было обыграть 27 команд. А здесь ставишь "ON" и дело в шляпе. Что такое Juice? Поиграешь, поймешь!

Теперь и о самой игре. Ура! В каждой команде не по два игрока, как раньше, а по три (это не значит, что площадке находится вся троица! Просто можно произвести замену в перерывах между четвертями кнопкой A, B, X или Y). Каждый игрок любой из 28 (!!!) команд оценивается аж по 8 параметрам. Особое внимание советую обратить на пункты 3PTS - трехочковые броски и BLOCK - защита под своим кольцом. Два главных слагаемых успеха. Ну выбрал, наконец!? Жми на Старт. Приятный голос на английском сообщает: "Сегодня встречаются Миша и Витек, то есть Ракеты из Хьюстона и Бычки из Чикаго".

Управление ничуть не изменилось. При владении мячом:

A, B - бросок в кольцо соперника.

X, Y - пас.

L, R (шифты) - турбо. (Игрок бежит с удвоенной скоростью)

Управление в защите:

A - блок двумя руками в прыжке.

B - блок одной рукой в прыжке.

X, Y - защита внизу (выбивание мяча). С прыжком - плотная игра "в мяч" под кольцом.

Но предыдущее - мелочь, если не знать заветной комбинации TURBO плюс SHOT плюс джойстик в сторону противника - толчок нападающего. Не волнуйся, фола за это не получишь. Но будь внимателен, в пылу борьбы можешь затолкать своего напарника до посинения.

Тактика ведения спортивной батальи ничуть не изменилась. Быстрый проход в трехсекундную зону и красивейший "джем" со вспышками

фотоаппаратов и восхищенными возгласами

толпы. Любителям дальних трехочковых бросков советую хорошо подготовиться и занять наиболее удобную позицию (одно из самых выигрышных мест - углы площадки около вражеского кольца).

В защите постарайся прессинговать и сбить с ног противников еще на их половине поля. Под своим кольцом будь хладнокровен и расчетлив. Хотя поклонники не скандируют здесь: "Defense, Defense!!!"- я надеюсь, ты сможешь защититься, поддерживаемый приятелями, сидящими рядом. Также советую на последних секундах каждой четверти (и особенно в конце матча) активизировать свои действия. Ребята из команды соперников крайне метки. Даже при отрыве в счете в два очка ты можешь проиграть в последний момент если их меткий трехочковый

со своей половины "найдет" твое кольцо.

В остальном все, как и прежде, но гораздо лучше.

Добавлены не только новые игроки, но и новые джемы. Традиционная между четвертями и полематчевая статистика покажет тебе слабые места команды. Сможешь выработать правильную тактику для дальнейшей игры. И, конечно, мяч, сжигающий сетку на кольце противника под восхищенный вопль: "ON FIRE!!!" [AM37]



ВЛОЖНОТ

Super Nintendo.
Ассорти-мент кар-тридже.
ДЕСЯТЬ СЛОНОВ
Super Nintendo
Black Hawk Cybermator Doom Ghoul Patrol Hagane Jurassic Park Jurassic Park-2 M.Jordan In Flight Mega Man X Pirates of Dark Water Pop'n Twinbee S.Ghouls N'Ghosts Safari(for Gun) Sparkster Spectra Gametech Stargate Super Metroid Super Probotector True Lies Zombies Judge Dredd
БОЕВИК Axelay Batman Forever Batman Returns
БОЕВИК /Стратегия Cannon Fodder Flashback Jungle Strike Putty Squad
Гонки F1 Champ. Edition F1 Pole Position-2 Full Throttle Micro Machines S.Mario Kart Street Racer Super F-Zero

Sup.Battletank-2

Поединки

Bruce Lee Story
Brutal Paws of Fury
Justice League
Killer Instinct
Mortal Kombat-3
Rise of the Robots
Shaq Fu
Weapon Lord
WWF Raw

Спорт

FIFA Soccer
NBA Jam TE
NHL Hockey 96
NHL-95
Super Soccer

Интеллек-туальные/Приключе-ния

Tiny Toon-B.Loose
Wolverine
Yoshi's Island
Jungle book
L.T.Road Runner
Lion king
Mario Is Missing
Mickey Mania
Pitfall
Prince of Persia
S. Mario World
S.Mario All Stars
Smurfs
Super BC Kid
Superman
The Flintstones
The Marvin Mission
Aladdin
Animaniacs
Asterix
Beauty and The Beast
Bubsy
Bubsy 2
Bugs Bunny
Castlevania
Donkey Kong Country
Eek the Cat
Indiana Jones
Itchy & Scratchy

Humans
The Lost Vikings

Stanwings

Интеллек-туальные
Fun and Games
Lemmings-2
MarioPaint with Mouse

Приключе-ния
Actraiser 2



Scanned Angel82
Суперминиатюры на экране монитора.
На экране заставки выбрать в меню пункт
Options. Затем задержать вверх на крестовине управ-
ления и шифты R и L вместе с кнопкой Start.
Получишь бесконечное продолжение.

Супершаг

На экране заставки выбрать в меню пункт Options. Затем задержать вверх на крестовине управления и шифты R и L вместе с кнопкой Start. Получишь бесконечное продолжение.

Секреты
могут не
работать
на неори-
гинльных
продуктах.
Всё же куп-
леных не в
торговой
сети Sephora

1. Yoga Bear
Выбор уровня. На экране заставки нажать:
Вверх, Вправо, Вниз, Влево, F, B, Вверх, Вправо,
Вниз, Влево, B, Y, Вверх, Вправо, Вниз, Влево,
Start.

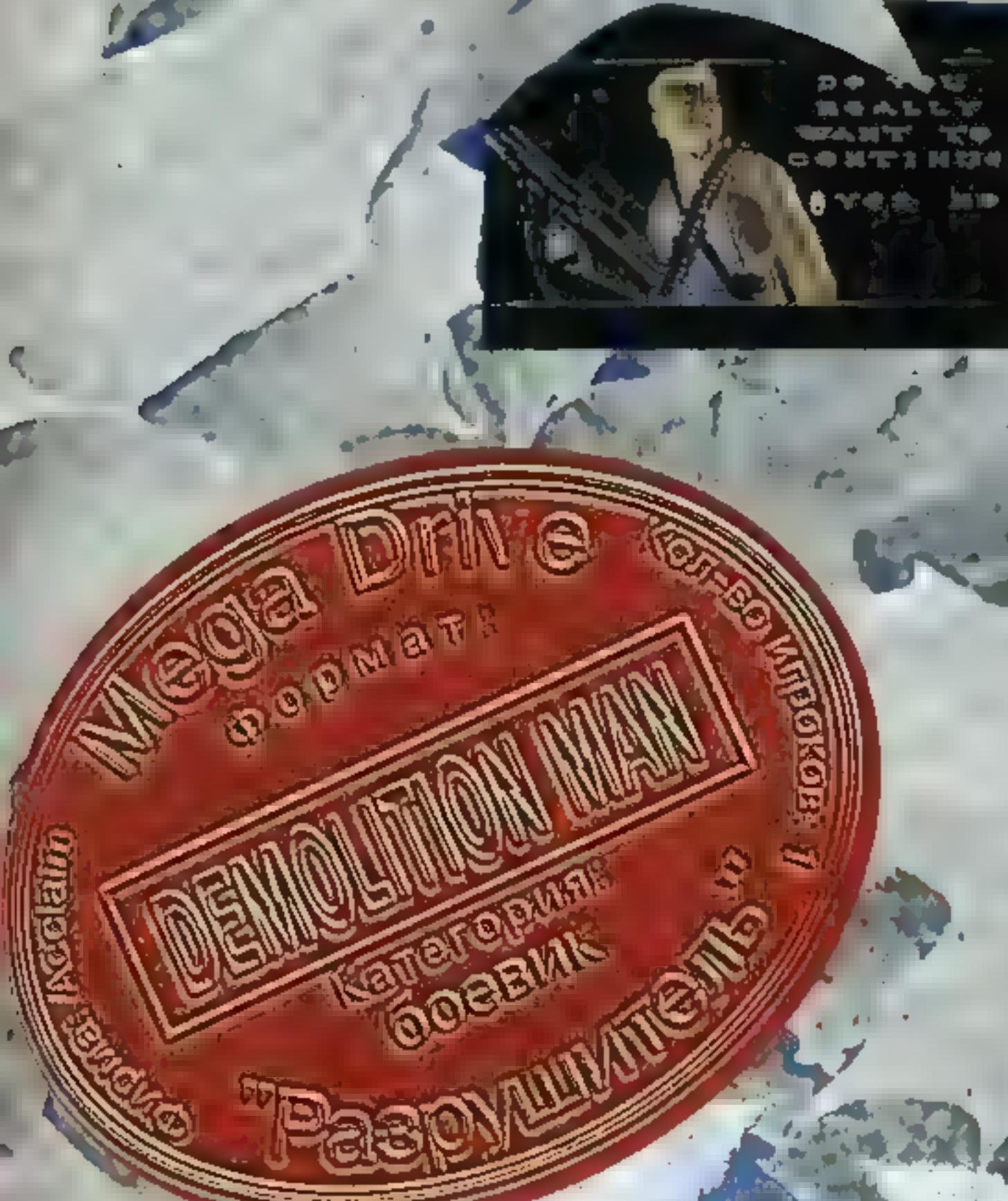
True life

1. Yoga Bear
Выбор уровня. На экране заставки нажать:
Вверх, Вправо, Вниз, Влево, F, B, Вверх, Вправо,
Вниз, Влево, B, Y, Вверх, Вправо, Вниз, Влево,
Start.

Asthraser 2

Введи § первого движителя код: X, X, X, X, Y,
Y, Y, Z, Z, Z, попадешь сразу на поединок
с боссом.

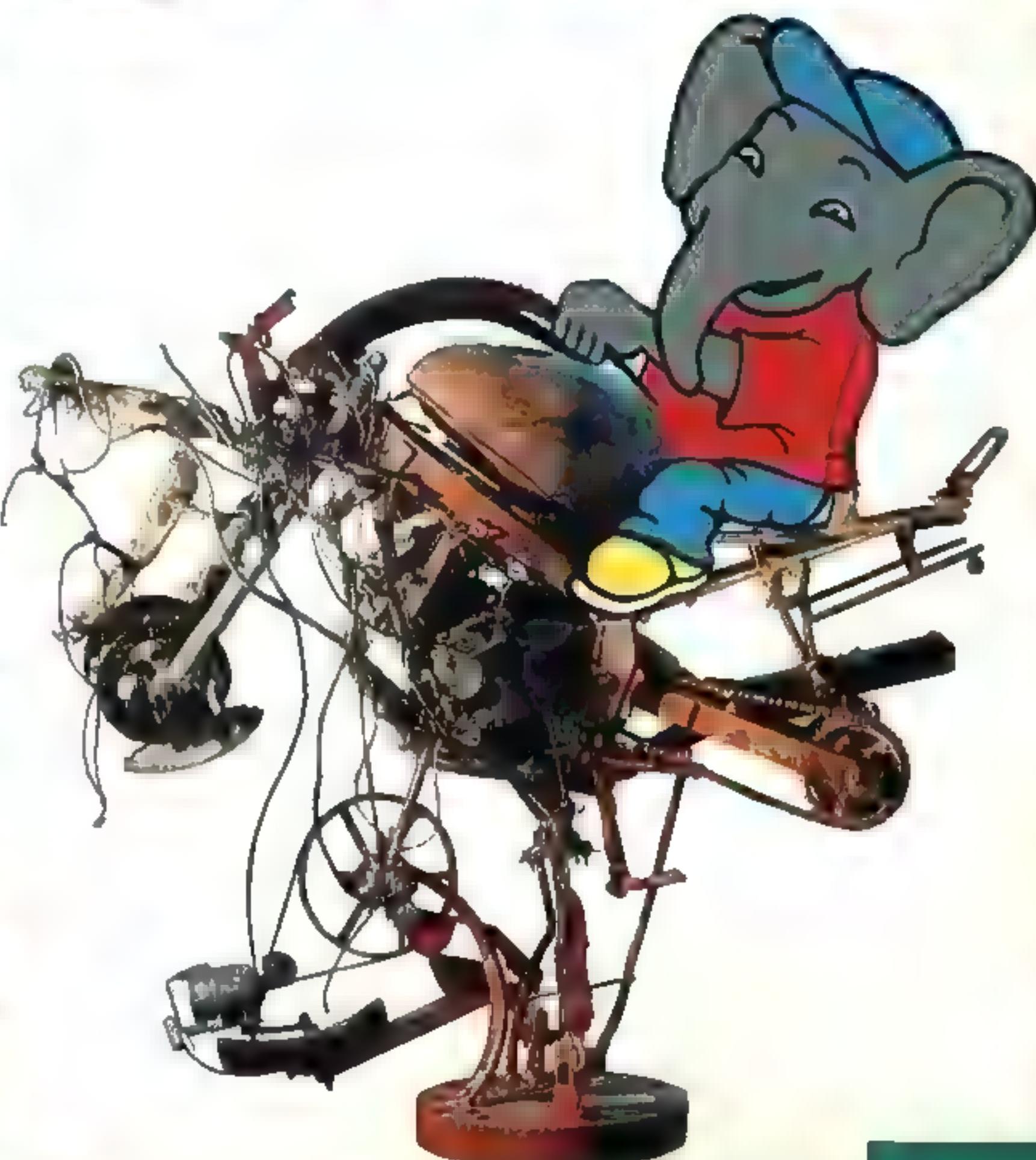
16 бит



и
к бою
готов!

Есть такой фильм, под названием "Разрушитель", в котором снялись два крутых мужика. Один из крутых мужиков - это всем известный Сильвестр по фамилии Сталлоне, а второй - рыжий негр по фамилии Снайпс. Сталлоне - хороший, Снайпс - плохой.

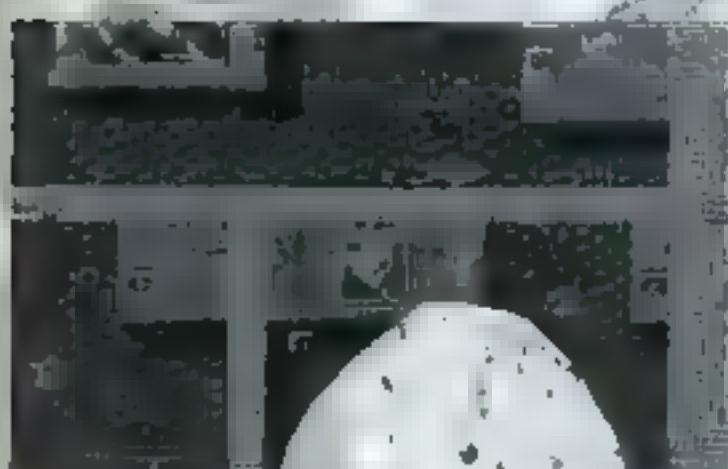
Сюжет таков. Недалекое будущее. Тюремы несколько видоизменены - теперь людей не сажают на долгие годы в каталажки, а замораживают. Процедура эта несколько болезненна, однако после разморозки преступник в той же форме, как и был до нее, в то время как его дети уже не способны жевать собственными зубами.



DEMOLITION MAN

29

Scanned Angel82



Сталлоне - полицейский. В свое время он круто отмочил толпу всевозможных врагов, пытаясь добраться до Снайпса (главного бандита), и ненароком умудрился запалить огромный нефтеперерабатывающий завод, в результате чего снесло полгорода вместе с его обитателями. Но преступника Сталлоне поймал.

Их обоих посадили в новые морозильные тюрьмы. Снайпса - навсегда, а Сталлоне - всего на сотню лет - за превышение полномочий, которое привело к многочисленным жертвам среди мирного населения.

Не проходит и ста лет, как Сталлоне вылезает из своего морозильника. Его тут же хватают за грудки и тащат в управление полиции. А там сообщают новость: Снайпс, оказывается, из своего морозильника смылся. Выручай, мол, Сталлоне дорогой, мы с этим уродом справиться никак не могем.

Ну Сталлоне, ясное дело, ухмыляется, говоря что он этого урода сто лет назад поймал, а теперь его просто замочит. Давайте пушку.

Тем временем и Снайпс не дремлет. Он идет по улицам, озирается с удивлением, (не видал он таких штук, будущее все же как никак) и набредает на музей. А в музее зал, посвященный оружию. Ну Снайпс и порадовался! Хвать базуку. Хвать гранатомет. Хвать пушку великого калибра. И про друзей не забыл - все карманы набил гранатами. И Сталлоне тут, как тут из-заугла хитро щурится - из своего автомата постреляет.

В общем, что тут началось! Мир в далеком будущем очень круто устроен - весь блаженствует и процветает. Но на самом деле все это - одна лишь видимость. Капиталистическое общество гниет, и гниет, в буквальном смысле, изнутри: под городом - в огромной мрачной сети катакомб живут отбросы общества, эдакие изгои. Их туда замуровали уже давно, все выходы держат на замках под пристальным полицейским наблюдением. Но, разумеется, люди есть люди, они способны из любой затруднительной ситуации найти выход. Поэтому, ясное дело, и те дяди и тети, что были заперты в подвалы, быстренько нашли возможность связи с внешним миром. А вообще в подвалах жили очень симпатичные ребята. Куда приятнее компашка под землей набралась, чем наверху. В общем, Снайпс нашел себе дружков и с ними рванул в подвалы, после того как ему изрядно подпалил штаны Сталлоне в музее. И Сильвестер, не убирая пушку в кобуру, рванул за ним. Короче, потом все "поженились".

Вот по этому фильму люди на Западе быстренько сделали видеигру. И не одну. Но сегодня речь о той, что предназначена для "Сеги". Летит вортекс с него, швыряют вниз веревку. На конце веревки висят му-

жик. Этот мужик - вы. Вы на миссии. Игра начинается еще ■ более-менее наше время, то есть тогда, когда два мощных мужика тузили друг друга на нефтеперерабатывающем заводе. У вас имеется пушка, а также определенный запас гранат. Из пушки он косит всех врагов, что в огромном количестве встречаются ему на пути, а гранатами подрывает их, и всевозможные неприятные препятствия типа запертых дверей, висящих над головой баков с горючим и проч. Мужик поражает своим умением прыгать. Делает он это значительно круче любого горного козла, покрывая одним махом расстояние метров в семь. Никаких других особых достоинств у будущего спасителя человечества от криминальных элементов нет, кроме его очень неслабого бронежилета.

Собственно, в конце первого уровня вам предстоит встретиться со Снайпсом и даже победить его. Учтите, что попадание в этого светловолосого негра выливается в выпадающие из него медальчики. Однако не советую этим делом злоупотреблять, так как иногда Снайпс вдруг начинает сердиться, оборачивается, и тогда просто может вас пристрелить. Видите ли, Снайпс главный герой всей игрушки, и ежели вы его пришьете на первом уровне, то с кем вы станете воевать на втором? А вот о том, что вы - тоже главный герой игры, авторы зачастую забывают, так что вас убить не составляют никакого труда ни для Снайпса, ни для его дружков-садистов. [ДР09]

Отзывы прошлого

**ЭТО НЕ
ЗВУКИ МУ.**

есть там немало агрессоров и вообще противников

Атмосфера, обсыпаемая манящим звуком периодически приходится оным пушкам пользоваться. Публическая ситуация в известной части космического пространства складывается примерно следующим образом. Существует Федерация, обладающая большого количества районов знаменем мира и процветания. Жить в мире и всячески процветать могут не все - потому есть враждебная федерации Империя Ромула. Соответственно, космос поделен между Федерацией и Империей Ромулан на две большие зоны, в которых, собственно говоря, неизвестность вдруг. Мало того, между двумя космическими территориями создана специальная Некоролевнация, куда по ладе съезжаться - община никто не имеет права (хотя на практике в ней почему-то постоянно собирается "USS Enterprise", при этом едва увидит там ромуланский корабль, как тут же начинает на него наезжать).

Это - если смотреть на бешеную. Оправдания выше расположены сил являются главным фундаментом всех серии стартрековых приключений. Однако на этот фундамент каждая серия настrelает довольно мощной земли звездной историй, в результате чего сейчас уже вполне можно писать "древний манускрипт на тему "История звездного конфликта Федерации и Империи Ромулан" или "Краткий курс истории политики неприсоединившихся рас", или, более точная тема, "Влияние техники и культуры древней расы Чоак на политическое устройство Империи Готтидий". Надо сказать, что подобные манускрипты уже написаны. И не только манускрипты - существует целая компьютерная энциклопедия на компакт-диске, персивенная архитектура и внутреннему устройству "USS Enterprise".

Но так, внутри Федерации, что видно по названию, существуют

двойное борьбу за выживание территориально-политических единиц. Каждая из них обладает определенной степенью свободы, и Федерации пост

ENGINEERING



яко присоединяются новые и новые планеты. Однажды Ромуланы не дремлют. У них подход к присоединению планет несколько иной, более знакомый российским гражданам, и ориентируется он, в первую очередь, на применении грубой военной силы. Однако иногда из неисследованных частей космоса тоже появляются агрессоры. В один из таких агрессоров Ромуланы в одной из серий "Стар Трек". А берутся за мир из неисследованных частей космоса. Так как Вселенная бескрайна, то исследовать ее, разумеется, нельзя даже с помощью такой сверхбойной пушконосицы, как "USS Enterprise". Потому в тылу как Ромуланов, так и Федерации находятся немало неисследованных планет, звездных систем и целых галактик, на многих из которых существует разумная жизнь. А такое пространство во Вселенной трехмерное, то такие понятия, как "тыл", весьма относительны, и потому все, что обнаруживается в тылу Ромуланов, как правило, бывает интересно и Федерации. Наконец, есть еще и третий тип звездных систем и планет - неприсоединившиеся. К таковым относятся, например, Гардианы, которые хотят и пытаются в достаточне дружеских отношениях с Империей Ромулан, тем не менее признают законы Федерации и совершенно не склонны ей воевать.

Итак, с политикой мы вроде разобрались. Теперь возьмем замечанику. На службу Федерации требуется один главный тип военных кораблей - это тип USS, которому принадлежит и "Энтерпрайз". Трудно с уверенностью сказать, предстоит ли вам встретиться с подобными кораблями (кроме своего, разумеется) в описываемой игре, но в других вариантах интерактивных историй "Стар Трек" я виделся с некоторыми из них. Кроме USS'ов, разумеется, есть в Федерации и масса прочих кораблей - разведчиков, тяжелых мегафрайзеров, мелких шенних истребителей и прочих. Кроме того, Федерации имеет массу одноименных орбитальных научных станций, разбросанных по всей галактике, а также планетарных аутпостов - заданий различных задач, которые обычно представляют собой вырубленную в поверхности астероида систему ходов и помещений, с огромным наблюдательным центром, накрытым прозрачным куполом из сверхпрочного пластика, с большим количеством разбросанных по этому самому астероиду пушек.

Флот Федерации называется "Starfleet", что в переводе означает буквально "Звездный Флот". Управляется он из передвижной орбитальной штаб-квартиры, местоположение которой остается загадкой до сих пор. Многие поклонники сериала на Западе утверждают, что она всегда была и есть на Луне, другие это отрицают и говорят, что она постоянно перетаскивается с места на место в целях безопасности. Насколько я могу судить по паре фильмов и нескольким посвященным ему игрушкам, эта штаб-квартира действительно не имеет постоянного места обитания. Зато в ней неизбежно сидит адмирал Уильямс, скакающая сурвейорская даючка, персонально координирующая действия "Энтерпрайза".

Кроме главной орбитальной штаб-квартиры, существуют также штаб-квартиры местного значения. Эти обычно находятся на некоторых аутпостах, на орбитах планет, находящихся неподалеку от Нейтральной Зоны, а также на орбитах центральных планет всех секторов. Там тоже сидят разные адмиралы, которые имеют право отдавать "Энтерпрайзу" приказы, если появляется необходимость его присутствия в том или ином секторе.

На всех прочих планетах сидят многограничные законопослушные граждане и бригады ученых. Ученые в Федерации, как правило, почему-то женщины. А потому и законопослушные граждане, и исследовательские экспедиции, и научные лаборатории, и военные аутпости нуждаются в защите. А предоставить ее лучше "Энтерпрайзу" никто не может. Потому всякий кому не лень сообщает на общедоступной частоте сигнал тревоги и ждет прибытия спасителей.

Именно с такой ситуацией и начинается игра "Отзвуки прошлого". Научная миссия на одной из планет, расположенных неподалеку от Нейтральной Зоны, атакована Ромуланским кораблем. Сигнал S.O.S., посланный на всех частотах, принимает "Энтерпрайз", и тут же, естественно, отправляется на помощь незадачливым археологам.

Однако нападение ромуланов на научную экспедицию "лишь маленько звено событий, которые должны вскоре развернуться во вселенной, и в которых вы вместе с вашим кораблем предстоит принять непосредственное участие. Не так давно Империя Ромулан заявила о том, что в Нейтральной Зоне прошел без вести ее научно-исследовательский корабль, в связи с чем на него поиски направлена большая группа поисковых бригад. Федерация предложила Империи помочь в поиске ученых. От помощи ромуланцы отказались.

Через некоторое время, после безуспешных поисков своих ученых в нейтральной зоне, Империя Ромулан обратилась к федеративному правительству с просьбой позволить их кораблям исследовать космическое пространство Федерации. Естественно, в этой просьбе ромуланскому командованию было отказано. И тем не менее наступи к сайру первой смены миссии "спасению из ромуланских лад отважных ученых", вы, скорее всего, столкнетесь с вражеским обенном кораблем.

Основной тип ромуланских кораблей - это "Warbird", "Птица Войны". Это главное по силе их оружие. Хотя "Птицы" и уступают по мощности своим вооружениям "Энтерпрайзу", они зато имеют уникальную разработку ромуланских ученых - устройство для создания вокруг корабля поля невидимости. Поэтому в том случае, если капитан ромуланской "Птицы" не хочет ввязываться в бой с усиленным солдатиком, он может просто спрятаться и пролететь у "Энтерпрайза" прямо под носом, так, что никто из его пассажиров ничего не заметит. Другие типы ромуланских кораблей отличаются от "Боевой птицы" не в лучшую сторону преимущественно мощностью защитных щитов, двигателей и оружия. Как правило, они становятся легкой добычей для "Энтерпрайза".

Обычно победа "Энтерпрайза" над врагом выливается не в его физическое уничтожение, а в захват корабля и его экипажа. После чего, как и тот, и другие оказываются на энтерпрайзском борту, ученые начинают очередные безуспешные попытки выбытия, как устроено маскирующее устройство, а экипаж всячески издевается над своими ромуланскими коллегами.

Итак, когда вы наконец прибудете на место чрезвычайного происшествия, вам надо будет транспортировать группу захвата на поверхность планеты. Как и в фильме, для этого процесса используются телетрансьютеры - то есть "Энтерпрайз" остается вертеться на орбите, а четверо членов его экипажа оказываются вдруг на поверхности планеты. Кто конкретно будет транспортирован - выбирать вам. Поэтому



16 бит

u e p e 3

$2 \quad 2 \quad z \quad o \quad \partial \quad a$

ле популярных вертолетах лета-
нов DODGE JUNGLE и UHAN STRIKE. Стои
лишь разницей, что управляешь не вертолетом
водным судном и действие происходит не в Мек-
Нью-Йорке, а в бездонных пучинах океана, где то на-
ско от Пирл-Харбора.

Мощнейшая подводная лодка – единственный за-
щитник морских глубин от пиратов, ведущих
разгульную жизнь в этих водах. Местонахож-
дение объектов, врагов и изон разработок
можно посмотреть в режиме «Карта».

Видов вооружения не перечесть

неуправляемые и самонаводящиеся орпеды разных радиусов.

действия стяжательные торпе-

деньги и новые горизонты

тромной дистанции, три

разных мощности ла-

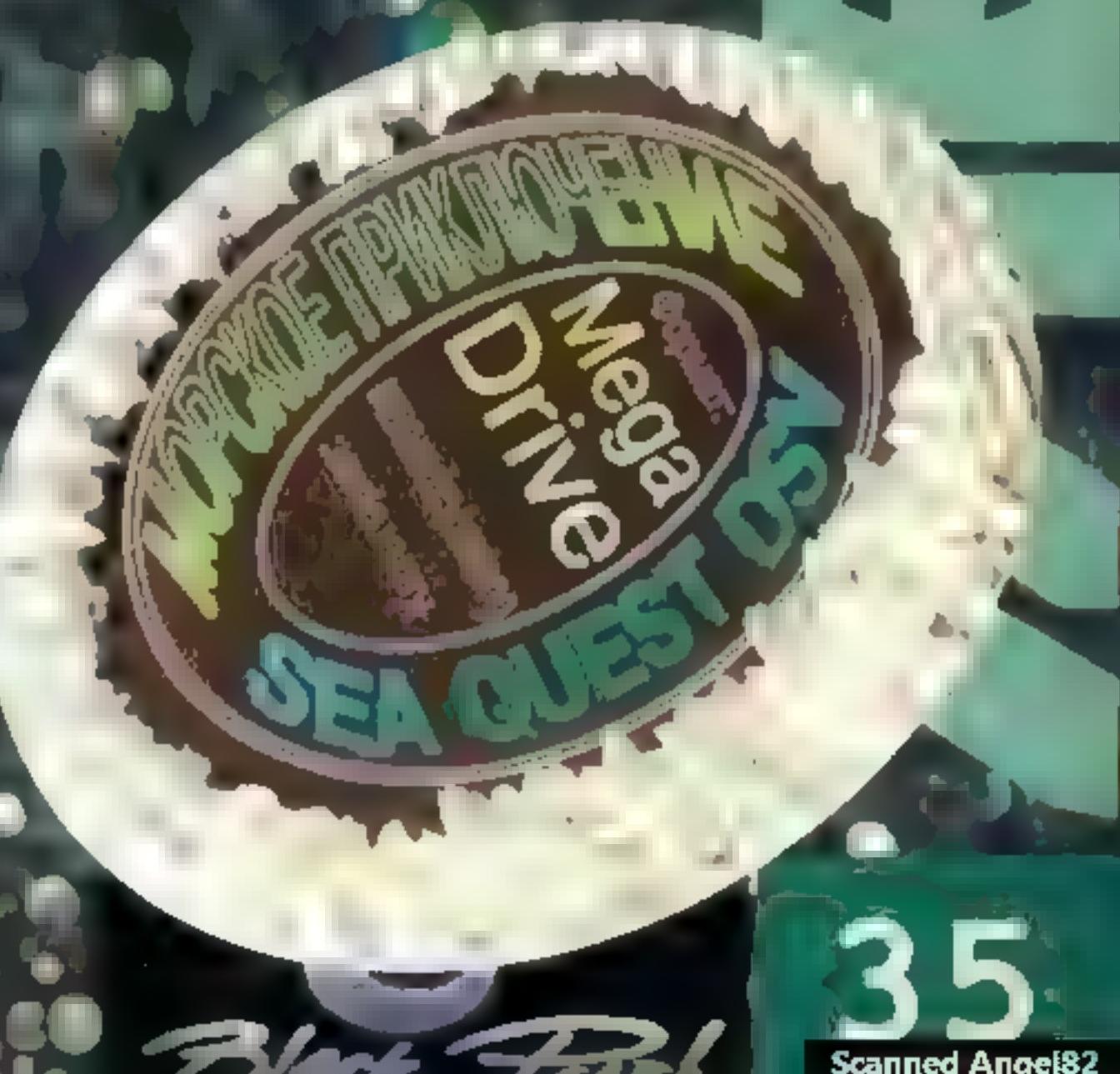
ра, мины, даже

треляющим

ФУШКИР

оруд.

PRO



16 бит



дование
стоит денег, и
если ты погубишь
что-то из этого спи-
ска, придется раско-
шеляться. Деньги выда-
ются Конфедерацией за вы-
полнение миссий и добываются
на зонах разработок в море.

Советы:

В бою с пиратами постоянно используй ло-
вушки. Вражеские торпеды не будут достигать
цели.

Поверь, лазер очень эффективное оружие (Не зло-
употребляй стрельбой торпедами).

На локальных миссиях сначала ищи боевой аппарат
уж затем краба или дельфина.

Шевели мозгами, если не хочешь платить за сломанную технику.

Будь внимателен! Некоторые миссии выполняются на время.

Для добычи драгоценностей найди на карте крестик с надписью MINE
подплыви к нему и выпусти краба. Размывай породу и ищи в илзе
лотишко.

Графика игры очень хорошо проработана и дает полно-
бощущение присутствия в подводном мире. Ты увидишь
коралловые рифы, затопленные суда, самолеты
упавшие в море, целые подводные города.

Все цели обозначены. Выбирай и спеши вперед!

Для любителей долгих игр со-
сложными и разнообразными

миссиями (ни одна из них ни

похожа на другую) Sea

Quest DSV просто

находка.

[AM3]

ент стратегии, а главное
ее от армии подобных
локальных
иально за сооб-

щений.

горпедами и ставит мины. Может подбирать
предметы со дна. Экипаж от 2 до 6 человек.

Морской краб - исследовательское судно. Предназна-
чено для сбора ценных минералов и золота в зоне разрабо-
ток. Вооружение крайне слабое. Стреляет одиночными снаряды
ми (очень редко). Экипаж 2 человека.

Робот - подводный беспилотный радиоуправляемый механизм. Приводит
краба в движение. Имеет слабое оружие. Может переключать рубильники
боевой подводной поезда. Очень маневренна. Стреляет

двехместная боевая субмарина. Стреляет легкими торпедами и пла-
зменными самонаводящимися шарами.
Дарвин - имя собственное. Хорошо тренированный в фин. Не защищен.
Имеет высокую скорость перемещения и предназначен для вожденияavia, на кноп-
ки и выключатели. Дышит воздухом

тому на спине укреплен
валанг.

Советы:

• Стоит денег, и
если ты погубишь
что-то из этого спи-
ска, придется раско-
шеляться. Деньги выда-
ются Конфедерацией за вы-
полнение миссий и добываются
на зонах разработок в море.

Советы:

В бою с пиратами постоянно используй ло-
вушки. Вражеские торпеды не будут достигать
цели.

Поверь, лазер очень эффективное оружие (Не зло-
употребляй стрельбой торпедами).

На локальных миссиях сначала ищи боевой аппарат
уж затем краба или дельфина.

Шевели мозгами, если не хочешь платить за сломанную технику.

Будь внимателен! Некоторые миссии выполняются на время.

Для добычи драгоценностей найди на карте крестик с надписью MINE
подплыви к нему и выпусти краба. Размывай породу и ищи в илзе
лотишко.

Графика игры очень хорошо проработана и дает полно-
бощущение присутствия в подводном мире. Ты увидишь
коралловые рифы, затопленные суда, самолеты
упавшие в море, целые подводные города.

Все цели обозначены. Выбирай и спеши вперед!

Для любителей долгих игр со-
сложными и разнообразными

миссиями (ни одна из них ни

похожа на другую) Sea

Quest DSV просто

находка.

[AM3]

Вряд ли найдется хотя бы один игрок, который не слышал об этом знаменитом "сеговском сериале". Первая версия приключений сказочных героев вышла аж в 1989 году. Улавливаете? Это время выпуска приставки Mega Drive. Далее их пути неразрывно связаны. И во многом успехи Sega обусловлены этой знаменитой игрой. Заслуженно.

Я лично считаю (и никому не удалось меня переубедить), что аркадные игры на Mega Drive не хуже, чем на других 16-битных приставках. Аркадные игры вообще пользуются в народе большой популярностью. Естественно, ведь они дают возможность вдоволь помахать конечностями героя игры. При этом, с одной сторо-



ЗАТОЧИТЕ ЗОЛОТЫЕ СЕКИРЫ

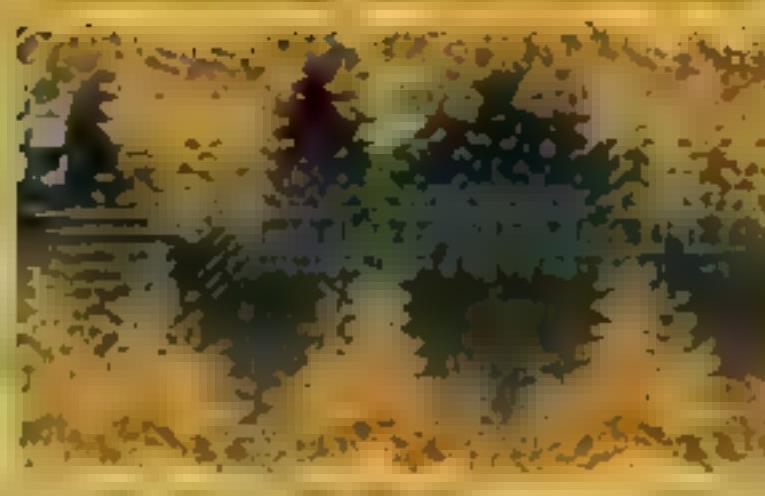
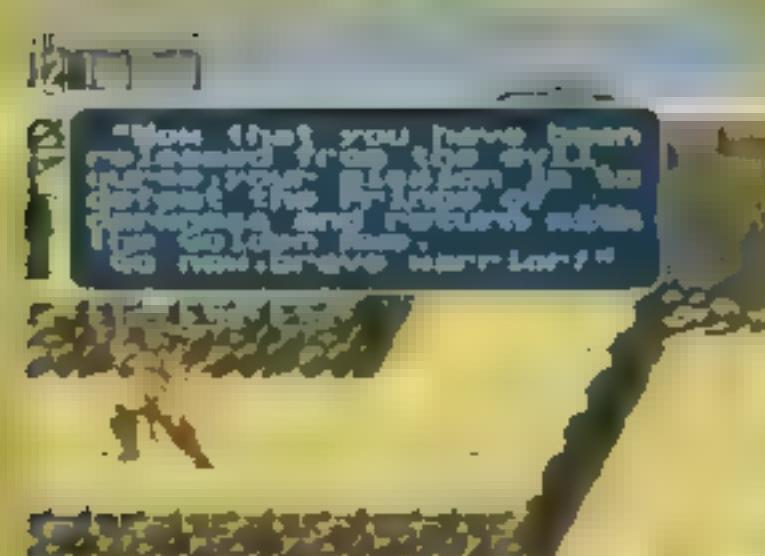
ны, нет монотонности и однообразности игр-поединков, а с другой — отсутствует затейливость платформенных ходилок. В общем, идеальный отдых для души. К тому же истребление противников "пачками" дает приятное чувство "одним махом семерых убиваю".

Автору этих строк довелось играть только в I и III версии "Золотой Секиры". Четыре года работы программистов Sega не прошли даром.

Жалко, что до третьего приключения не дожил седой старец, так знатно бьющийся рогами. Он перешел на тренерскую работу, отправляя других бойцов в путь. По-прежнему в строю женщина и мужчина-мечносцы. К ним добавились: какой-то пещерный человек с дубиной, сильно смахивающий на Слэша из *Eternal Champions* и пантера.

Несомненный плюс: возросшее количество боевых приемов и сложность в прохождении игры. Если первый AXE можно бы-





ло добить почти сразу, то здесь придется попотеть, продвигаясь к главному злодею.

Спецдвижения, которых нет в I секире, позволяют менее однообразно и более успешно бороться с врагами. Сочетание кнопок "B" и "C", нажимаемых одновременно, дает неоспоримые козыри в борьбе, позволяя драться сразу против нескольких противников. Атака на расстоянии для пантеры и воительницы: "назад, вперед, назад, назад, вперед+BC", а для мужиков: "назад, вниз, вперед, вверх+BC".

Во время игры нужно не только идти прямо, но делать выбор на развилках. Удачный ход Sega. Даже если прошел уровень одной дорогой, интересно посмотреть другой путь. Прямо как в русских сказках. Налево пойдешь - врага убёшь, прямо пойдешь - коня найдешь, направо пойдёшь в реку упадёшь. В других аркадах мне такого не встречалось.

Советы по тактике одинаковы для всех аркадных игр. Страйся не попасть в "коробочку" из нескольких врагов - загасят сразу. С врагами лучше расправляться по очереди, меньше народа - больше кислороду. Мутузишь в захвате одного противника, а сзади подкрадываются еще двое. Не раздумывай - мечи в них подопечным. Избитый до полусмерти, он умрет в полете, повалив своих друганов. Иногда можно в стиле Джеки Чана ударить в прыжке, оттолкнувшись от стены.

Как обычно в *Golden Axe III* интереснее всего играть вдвоем. В отличие от поединковых игр, тут нет обиженных и проигравших. С другом или отцом рука об руку ты прокладываешь путь к победе. Вот где вырабатывается взаимопонимание, чувство локтя и умение действовать в команде. Заметно облегчает жизнь использование двойной магии. Особенно эффективен этот прием в борьбе с боссами. Работает при максимальной магии у обоих героев. Надо встать неподалеку друго от друга. При этом герои едва заметно кивают головами. Это сигнал! Жми "A". Небо расступается, гром и молнии обрушаиваются на головы врагов, из земли вырываются стрелы огня. Добить ослабленного, еле живого босса (ов) не составит труда. Немалая доля успеха в игре зависит от умения драться рядом с ямами. Научишься увертываться от врагов, сбрасывая их в пропасть, считай на порядок облегчил себе путь к победе. Ведь каждое падение в бездонную пропасть - это потеряная жизнь. Забавно: дерешься-дерешься с врагом, с трудом побеждаешь его и вдруг: "Ой, что это я?!" - восклицает враг. "Зачем я дрался с тобой?". Затем сообщается полезная информация и приятная фраза: "Иди вперед! Я тебя прикрою". Когда слышишь это третий раз, поневоле улыбаешься: "Что они все, заколдованный ухи поели?"

"Золотая Секира" давно попала в золотой фонд видеоигр, прости за каламбур. Иметь Sega и не играть в *Golden Axe* все равно, что на Super Nintendo ни разу не сыграть в *Donkey Kong Country* или *Killer Instinct*. [ОД 10]



16 БИТ



Скажи:

**"Кили-
Кили"**,



Едва включаешь приставку, как тут же лицезреешь разнообразные события, явно не созида-
тельный характера. Что-то проключилось с Землей. То ли учёные чего замудрили, то ли воен-
ные... Короче, доигрались. В мире появилась куча разных монстров, постоянно сражающихся
между собой. Чему-то, не благородно влияет на сон и пищеварение мирных граж-
дан. Если вдруг появиться желание перевоплотиться в одного из этих отвратительных уро-
дов и попробовать свои сильные боки не на жизнь, а на смерть - добро пожаловать в мир
разрушений!

Первым делом советую зайти в меню OPTIONS. Здесь множество возможностей:
Уровень сложности - меняется по 8-бальной шкале. 1-ый уровень - легко, 8-ой, си-
кир-башка.

Количество сопливых прохождения помамуто не могут превышать 3-х, альтерна-
тива - одно. (Выбирай на вкус.)

Время - его можно установить на 90 секунд, вообще выключить. Тут же можно
прослушать всю музыку игры и спецэффекты.

Подходим к самому волнующему моменту - выбору игрока. Здесь целых 9
добрьих молодцев. Работа - хоть куда:

Super Geon - обычновенный динозавр, глазная сила сосредоточена
в мощном и очень длинном хвосте.

Atomic Guy - страшный парень (мутант, не меньше).

Cyber Keal - выпитый космонавт. На голове - лобобие
скафандра, внутри подобие ума. (К доблестным рос-
сийским космонавтам эпитет не относится.)

Horn Du Out - парнишка с кашей вместо
башки, в гуще которой темнеет
нее весело моргают гла-
за.

16 БИТ

Ш
Э
Д
Р
М
С
А
Ч
П
И
Ч



Yama

Mordon - с двумя мордами (бей по любой не ошибешься!)

Killi Killi - этот тип - полностью загадка.

Ходячие мозги, да и только. Позови его ласково: "Кили-кили-кили," - получишь в глаз!

Sack Eyes - глазки с челюстями. Закусывает всем, что движется. И ведь не подавится, мерзавец.

Eat Wow - гвоздь программы. Получен в результате скрещивания змей, рыб и летучей мыши. Мерзость какая-то!

Выбирай и в драку! Бой происходит в восьми различных зонах на земле. Это и жерло вулкана, и городские кварталы, и даже морское дно. Приятно, что в течение схватки ты не толчешься на одном месте. Например, можешь побегать по огромной территории, напоминающей полигон. Крошить надо не только противника или летающих гадов, но и городские кварталы, а в море можно потопить пару подводных лодок. (Подводники сачковали и слабо бросали уголь в топки, так и не успели уплыть от чудовищ).

Ужасный мир! Ужасная игра! Что ж тема мутантов не исчерпана. А поединков тем более. King of Monster 2 - отличное сочетание в этих популярнейших тематик. Долбящая без перерыва и не давай ему передохнуть ни секунды. Есть небольшой, но очень эффективный набор приемов движений. Научись ими пользоваться и станешь непобедимым. Ты же менее, будь внимателен! Мутациям подвержены не только герой этой бойни, но и те кто держат в руках джойстики. Так что не удивляйся, если наигравшийся вдоволь приидешь к маме на кухню... Она выпустит от тебя бегать с криками. Сгинь, нечистая ты ешь! (AM35)



Год Любви

руками

много
не
навою

стар

Однажды в далекой галактике... Что, знакомо? Так же начинались известные фильмы серии Star Wars. Буквы, уплывающие в космические дали. А затем несколько часов приключений, опасностей и перестрелок.

Такое же начало имеет эта игра. И должен честно признаться, следующие за этим события дают 100 очков форы всем эпизодам звездных войн вместе взятым.

Джеймс Понд, продолжатель славных традиций Холмса, Мэгре, ПинкERTона, майора Пронина и, ко-

нечно, Джеймса Бонда - агента 007, вернулся. Первые две части я как-то пропустил и очень об этом сожалею. (Представляю, что бы было, если бы третьей творится такое!).

Все началось, по-моему, из-за сыра. Продукт, видно, редкий в местности, где происходят события. Джеймс отправляется на войну против доктора с очень странным именем «Может быть». Может быть, доктор хочет всю жизнь работать на аптеку (каламбур, господа!).

Если Понд взялся за работу, только держись! Безумцу-доктору и армии крыс-наемников можно сушить весла. Почитай и подыбись: сколько всего может секретный агент (работающий по сырью):

Кнопка А - супер скорость. Джеймс бегает даже по отвесным стенам и потолку. Советую хотя бы иногда притормаживать, иначе с разбега влетишь в какую-нибудь крысу.

Кнопка В - прыжок. Желаешь прыгнуть выше, задержи В во время полета и нажми вниз на кресте управления, когда герой коснется земли.

Кнопка С - подбирать и использовать предметы.

А также:

Кнопка С + джойстик влево или вправо - удар в челюсть врага. Хук слева или справа - крысиный прихват в нокауте.

Кнопка В и Вверх - корабкаться.

Крысина армия не богата хорошо обученными солдатами, одни белобильтники. Есть просто стражники, меряющие лапами охраняемую территорию. Но встречаются и крысы, кидающиеся бомбочками. (Кстати, бомбочки можно отбивать обратно). Иногда попадаются боссы. К рандеву с ними необходимо запастись хоть каким то оружием. С голыми руками много не навоюешь.

Несись через уровень, не забывая собирать множество предметов. Некоторые из них можно использовать. Например, такие, как:



фруктовый пистолет - стреляет яблоками.

Надоест - выбрось его и грохни противника ближайшим камешком по чайнику. (Как видишь,

секретные агенты не особо разборчивы в выборе оружия) ботинки с пружинами - будешь прыгать, словно кенгуру, обожравшийся транквилизаторов.

Есть еще зонтик, бомба, ренгеновский аппарат, фруктовый костюм - всего 25 видов предметов. (Как понимаешь, журнал не резиновый, а тебе будет гораздо

интересней найти что-либо неизвестное. Появится элемент сюрприза). Для скептиков увидевших в James Pond 3 обычновенную платформенную игру и решивших, что доиграть ее очень просто есть такие слова. С насока игру не возьмешь. Да и мозгами пошевелить придется. Обрати внимание, что когда во время игры нажимаешь паузу появляется выбор:

1. Продолжить игру
2. Перезагрузить уровень

Для смеха такое делать не станут. Смотри, как бы ухмылка не сползла с твоего лица, когда зайдешь в тупик и поневоле воспользуешься пунктом меню 2.

Ко всему прочему, операция, в которой тыучаствуешь, называется •Star Fish• - очень похожа на старфиш (звездная рыба) что еще более запутывает дело. Игра одна из самых веселых и увлекательных на приставке Mega Drive. Фирма Electronic Arts подтверждает свою хорошую репутацию. Купив картридж, ты получишь многосерийные приключения, наполненные шутками ■ крысами, ■ также научишься ценить сыр и станешь настоящим Джеймсом Бондом..., черт побери, Пондом, конечно! [AM36]

В
ЭТОМ
ШОУ

ДАУ- НОВ НЕТ

Баскетбол. Игра сутулых темнохвостых великанов с длинными руками. Когда-то давно их отцы рабами на галерах, закованые в цепи, прибывали в Америку. Свободолюбивые индейцы Южной Америки рабов не годились. Лучше умереть на тропе войны, чем жить в неволе. Африканцы были мудрее, если не сказать прозорливее. В самых потаенных глубинах своей души они хранили мечту о свободе равенства и своем чернокожем братстве. Не зря! Право слово не зря! Этапы большого и тернистого пути славы впечатляют. Сначала знаменитая кровавая война между севером и югом, после которой был принят закон о равенстве независимо от цвета кожи, затем эпоха джаза, а уж после нее - как сладкие грезы, так спелый банан с дерева - пришел баскетбол! Свершилось - потомки рабов стали королями, королями баскетбольной площадки. Они царят под щитом и на щите.

Я сидел перед телевизором, бессмысленно глядя в пространство. Неужели свершилось? В руках зажат картридж. Моя Sega недоумевает: «Почему он до сих пор не вставил картридж, не схватил джойстик и не начал играть? Может быть, оттягивает удовольствие?». Нет, просто в голове мелькали исторические мысли.



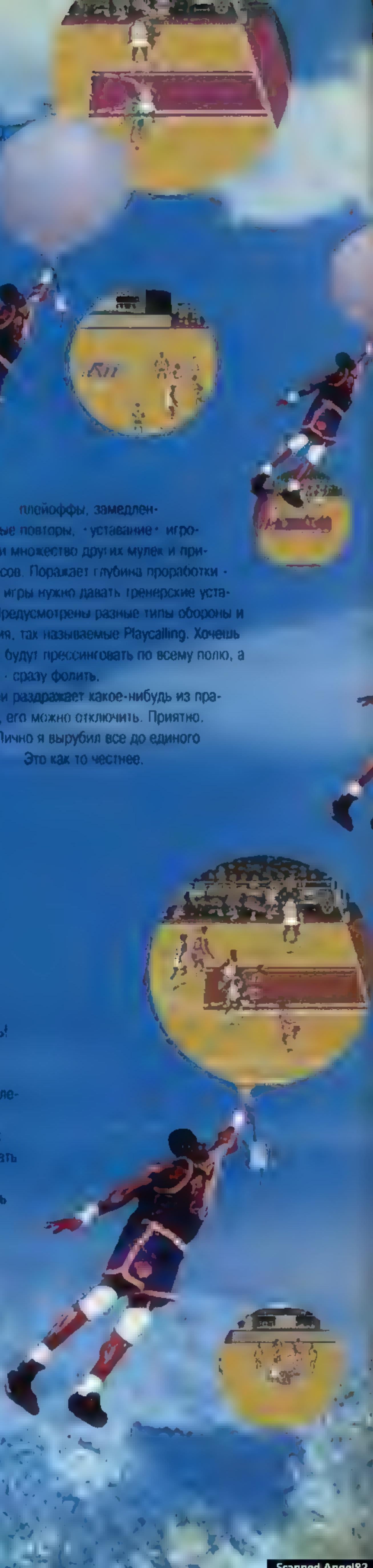
Даже бледнолиций литовский супербаскетболист Арвидас Сабонис является бледным подобием Шакила О'Нила. Черные гиганты стали национальными героями, за ходом их игры с замиранием сердца следят миллионы людей во всем мире, о них снимают фильмы, пишут книги,

и, конечно, делают видеогames.

Перед разработчиками спортивных игр всегда стоит дилемма: что важнее - графика, детализация изображения или быстродействие. Найти идеальное сочетание очень сложно. Удачные примеры (скоростные игры с отличной графикой) можно перечислить буквально по пальцам. Наибольших успехов достигла фирма Electronic Arts. Великолепная серия хоккеев и футболов давно пришла по вкусу видеоспортсменам, к коим автор себя причисляет. А вот с баскетболом дело обстоит сложнее. Выбрать вид сверху нельзя - теряется суть игры. Наиболее удачный угол зрения на площадку - сверху и сбоку. Но в таком случае десять игроков на площадке будут создавать суматочу, в результате чего сложно следить за ходом игры.

Разработчики Acclaim, создавая свой бессмертный хит NBA JAM, пошли на крайние меры. Вместо пяти игроков на площадке от каждой команды они оставили только по два. Результат превзошел ожидания. Игроки получились большие, их движения реалистичны, на площадке нет толкотни, а бегают баскетболисты, как спринтеры.

EA Sports, известная именно максимальным приближением своих игр к реальным соревнованиям, на это пойти не могла. Как следствие, она толкнулась на вышеописанные проблемы. Тем не менее игра выглядит достойно. Присутствует традиционный для игр EA Sports набор характеристик: все 27 команд NBA, состоящих из реальных игроков; возможность сыграть сезон целиком,



Как

в NBA JAM, Showdown '94 содержит большое количество эффектных бросков и джемов. Когда ты нажимаешь кнопку броска, игрок сам решает, как выполнить удар. Звезды NBA делают мастерские комбинации, после которых публика встает со своих мест и взрывается мощным ревом умиления. Всего в нескольких метрах от корзины: Виллис может прицепиться к обручу, Муллин быстро подпрыгнет на голову выше всех, Кемп - сделает снегшибательный пират с поворотом прогнувшись. Очень не рекомендую приобретать поддельный картридж. 80 страниц инструкции зря написаны. Разобраться с игрой без нее практически невозможно. Да и сыграть сезон или плей-офф тоже не удастся. Подробное описание посвятит тебя во все тонкости игры, поэтому ограничусь лишь некоторыми тактическими советами. Советы по нападению. Изучи рейтинг игроков, чтобы определить сильные и слабые стороны каждого. Выясни, кто будет бороться под кольцом, а кто бросать трехочковые. Паси мяч тем, кто под кольцом, чтобы они могли бросать с близкого расстояния, а не прорываться через защитные кордоны. Не сиди. Быстро орудуй мячом. Поймал - сразу пасуй или делай бросок. Используй скорость! Когда получишь мяч, находясь рядом с защитником, вместо дриблинга нажми A, тогда сбьешь защитника с ног. После этого сможешь обойти его и закинуть мяч в корзину. Если возникнут проблемы при обыгрывании защитника (некоторые из этих ребят могут приклеиваться намертво), немного отойди назад. Далее аналогично предыдущему совету. Когда ты открыт и находишься близко к корзине, просто нажми A, чтобы кинуть мяч - игрок позаботится об остальном. Если подойти плотную к корзине, у него не будет шанса сделать короткий бросок. Когда тебя окружили защитники, выбирайся из сложившейся ситуации, не пытайся пасовать мяч.

Советы по защите.

Если не можешь остановить соперника, поставь защитника перед ним прежде, чем тот бросит мяч. Таким образом можно вынудить его отпасовать, а это шанс для перехвата. Постарайся как можно быстрее занять центральную позицию в защите. Ты сможешь использовать это для блокировки большинства проходов под кольцо. Не бойся использовать защитный Playcalling. Например, постарайся сразу же после получения запаса очков применить full court press, чтобы игровое преимущество и перехватить мяч.

Следи за мячом после отскока от корзины. Если мяч попал к твоей команде, нажми A, и игрок сделает бросок через все поле.

Ты вспомнил сборной не вошел и радостно забиваешь гол?

Сыграй в SHOWDOWN баскетбол! [ОД16]

плейоффы, замедленные повторы, уставание игроков и множество других мелочей и прибаутков. Поражает глубина проработки - по ходу игры нужно давать тренерские установки! Предусмотрены разные типы обороны и нападения, так называемые Playcalling. Хочешь - игроки будут прессинговать по всему полю, а хочешь - сразу фолить.

Если раздражает какое-нибудь из правил, его можно отключить. Приятно.

Лично я выбирал все до единого. Это как то честнее.



7.
SONIC
2

8.
*JAMES
POND 3*

9.
*CASTLE
VANIA
BLOOD*

10.
B.D.U.

AFTERSURNER

Для продолжения игры, после того как потерян самолет, нажми **Shift** и **Space**.
Влево, Влево, Влево, В. В. В. Старт.

COOL SPOT

В продолжение игры нажми **Shift** - пауза.
Затем нажми код:
С, А, В, С, В, А,
С, А, В, С, В, А.
С. Перейдешь на следующий уровень.

SKELETON KREW

Пароли уровней:
1) Начало игры
2)BGWY
3)PSKY
4)HDZT
5)WGBX
6)RDFK

NBA

JAM
Включение специального режима Juice game. На экране "Сегодня играют" нажми **A** 13 раз и затем **Shift**.

Секреты могут не работать на некоторых продуктах в т.ч. купленных не в торговой сети Dendy

WARLOCK

Пароли уровней:

- 1)Начало игры
- 2)SRVDR
- 3)BGSTR
- 4)PLEUP
- 5)PGIBRI
- 6)WNSJX

Dendy		Фирменные магазины и отделы Dendy:	
Город		Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки	
Москва		отдел на 3-м этаже).	
Краснодар		Эрбэр	
Санкт-Петербург		"Александра" салон "Videoshop" (Океанский пр-т 3), "Music BOX" (Партизанский пр-т 12), ТД "Вла- дивостокский ЦУМ": отдел на 2-м этаже (ул. Светланская 35)	
Владивосток		Давл	
Волгоград		г. Волгоград: "Книголюб" (ул. Мира 11), ЦУМ (Аллея Героев), "Торговый Центр" (ул. Ким), м-н N14 (ул. Казахская 29), "Светлячок" (ул. 64-й Армии 22), "Галантерей" (пр- т Героев Сталинграда 30), "Малыш" (ул. Штеменко 34), Универсам (ул. Ополченская 11в), "Книги" (ш. Исто- ричесое 164), "Книжная Лавка" (Краснополян- ская 14); г. Волжский: "Буратино" (пр-т Ленина 30), "Дом Быта" (ул. Машиностроителей 29); г. Элиста: ул. Горького 35	
Челябинск		Альсо	
Калуга		"Альсо-Электроник" (ул. Шаумяна 73), к/т "Са- лют" (ул. Толмачева 12), (ул. Культуры 3).	
Чебоксары		Тайм	
Казань		"Филателия" (ул. Народной Воли 43а), "Торговый Центр" (ул. Красных Командиров 72), "Дом Кни- ги" (ул. Антона Валека 12)	
Тверь		Канон	
Красноярск		(Отдел в фойе Театра Оперы и Балета), ЦУМ, "Подарки" (ул. Горького 164), "Электротехника в Быту", "Арсенал- Сервис" (ул. Кирова 11), "Ветеран" (ул. Сивкова 109).	
Оренбург		Калинин- град	
Сургут		Калинка	
Ульяновск		"Маяк", "Детский мир".	
Уфа		Салют	
Алматы		ул. Шаумяна 66	
Белгород		ЧП Дрокин	
Ирида		"Игрушки" (ул. Красная, 70), "Кинновинка" (ул. Красная, 70) "Самсунг" ((ул. 40 лет Победы), Вещево-рынок	
КраХол		Красно- ярск	
Магнитогорск		Аврорс	
Москва		ТЦ "Красноярье", "Орбита", "Детский Мир" (пр-т Мира)	
Киев		ФЛЕШ	
Белгород		(Бессарабская пл. 2), "Аврора" (б-р Перова 36)	
Алеко		Алеко	
КраХол		(пр-т К. Маркса 121), "Орбита", "Зори Урала", "Культтовары", "Рубин", "Огни Магнитки".	
Москва		Ратекс	
Город		Торговая точка: ул. Новая Басманная, д. 20.	



Dendy	Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
сертификат		
Москва		
	Интерком	Торговый Дом "Галина" (ул. Авиаторов, 18); "Новопеределкино" (Боровское шоссе, 46)
	Софтармат	"Самсон-Электроник" (ул. Земляной Вал 54)
Москва	Падис	(Волоколамское ш. 1, корп. 1)
Москва	ПЬЕВО	Торговая точка: ул. Буженинова 16 "Первомайский"-отдел на 1-м этаже, "Алекс Плюс" (ул. Яблочкива 21а), "Сандер" (Комсомольский пр-т 42)
Москва	Алвент	"Видеогры" (ул. Профсоюзная стр. 154А, ярмарка у м. "Теплый Стан")
Москва	Мегаком	"Рафаэль-Электроника" (ул. Вешняковская 18), ВВЦ пав. Центральный
Москва	ЭГА	ВВЦ, Павильон N53- Объединенный павильон "Механизация, электрификация и мелиорация сельского хозяйства"
Н.Новгород	Атлас	(ул. Б. Покровка д. 39 (к/т "Орленок")), "Нижегород-ский Универсам" - отдел (ул. Пискунова 41), (ул. Советская 16/ост. "пл. Ленина"), "Женская Одежда" - отдел (Ц. Сормова, ул. Коминтерна 115), (ул. Маяковского 12), "Спорт"-отдел (пр-т Ленина 61), "Автозаводский Универсам" - отдел (ул. Дьяконова 11)
Новокузнецк	S.T.I.C.	(пр. Металлургов д. 20, каб. 3), "Детский Мир" (пр. Металлургов 34)
Новосибирск	Сивирский Самородок	"Алькор"
Новосибирск	Дюал	ГУМ "Россия"-отдел
Омск	Мэкинтех	Сервис-Центр и магазин (ул. Ленина 24), ТЦ "Омский" (секция на 1-м этаже), (ул. Красный Путь 9), Ярмарка Речной Вокзал (Центральный павильон), Ярмарка СКК "Иртыш" (Павильон на 2-м этаже), Ярмарка Ленинского р-на (секция II магазине "Спортивные товары"), "Спортивные товары" (ул. Комарова 8), "ИНВЕСП" (ул. Менделеева 39)
Пенза	Витас	Салон (ул. Володарского 63), "Электроника" (ул. Мира), "Универсам 175" (пр-т Строителей
Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки	
		90), Универсам 173 (пр-т Победы 124), г. Кузнецк: "Детский Мир" (ул. Белинского).
Самара	Квазар-Инфо	Московское шоссе 77, Старо Загора 27 и 141, ул. Фрунзе 110.
	Саратов	Первый Легион
		г. Саратов: (ул. Пугачевская 159), г. Балаково: "Юбилейный", г. Балашиха: "Товары Для Детей"
	С-Петербург	Фаэтон
		ДЛТ, "Гостиный Двор", "Пассаж", "Питерский", "Нарвский", "Купчинский".
	С-Петербург	ФИП
		Фонтанка 105
	С-Петербург	Контрейд Электроникс
		"Континент" (Лиговский пр-т 148), ТД "Петергофский" (Старо-Петергофский пр-т 44/46), СКК им. Ленина, "Фирма Форос" (ВО 7-я Линия 24), "Мир Игрушки" (Дыбенко 25)
	Сыктывкар	Скрин
		"Аур" (ул. Коммунистическая 85), Дом Быта (ул. Первомайская 72), "Товары для Дома", Универмаг "Сыктывкар"
	Таллинн	Линакор
		"Галантис" (ул. Эндла 8), "Эгард" (ул. Линнамяэ 57)
	Тольятти	ЛАНСиТ
		ул. Лесная 44, универмаг "Русь".
	Томск	Томком
		"Техническая книга" (ул. Нахимова 15), "Искра" (пр. Ленина 99), ЦУМ (Секция "Электротовары" на 1-м этаже), "Спутник" (р-он Томск-1).
	Хабаровск	ТИГР
		Оптовый отдел (ул. Тургенева 58, офис 17) "Юбилей" (ул. Дзержинского 30/ул. Волочаевская 153).
	Челябинск	Оргтехника
		"Торговый Центр", "Канцтовары" (ул. Ленина 71), "Школьник" (ул. Сони Кривой 26), "Счастье" (ул. Кирова 1)
	Якутск	Гловал-Экспо
		"Тайм" (ул. Ленина 36), "Кондор" (ул. Курашова 13/1), "1000 Мелочей" (ул. Октябрьская 26/1).
	Ярославль	Спектр-Сервис
		"Альфа" (ул. Депутатская 7), "Радио-Музыка" (Московский пр-кт 143), "Садко" (ул. Чкалова 2), "На Проспекте" (пр-т Ленина 50), "Детские Товары"-отдел "Омега" (пр-т Машиностроителей 10).

"Звездные врата" - это фильма такая. Научно-фантастическая. Речь в ней идет вот про что. Как известно, на Земле существует такая замечательная страна, как Египет. Что замечательно в Египте? Правильно, пирамиды. А пирамиды откуда там взялись? Ну-ка, отличники, покажите, насколько наше среднее образование за последние годы опустилось" Помните ли вы, что в Египте давным-давно существовала одна из древнейших цивилизаций этого мира, которая, по большому счету, дала рождение всей европейской культуре?

Едем дальше. Египет и древняя его цивилизация (как, впрочем, любая древняя цивилизация) примечателен тем, что унес с собой в вечность массу тайн и загадок, отсутствие нормальных ответов на которые рождает огромное количество всевозможных домыслов и теорий. Откуда взялись в Южной Америке пирамиды, крайне напоминающие египетские? Каким образом древний народ, не имевший на своем вооружении никаких технических приспособлений, строил такие сложные архитектурные сооружения, которые не под силу построить современным строителям (во всяком случае, чтобы они так долго держались в пустыне)? Куда пропала столь мощная и могущественная цивилизация?

Пойди туда - Ра знает куда.

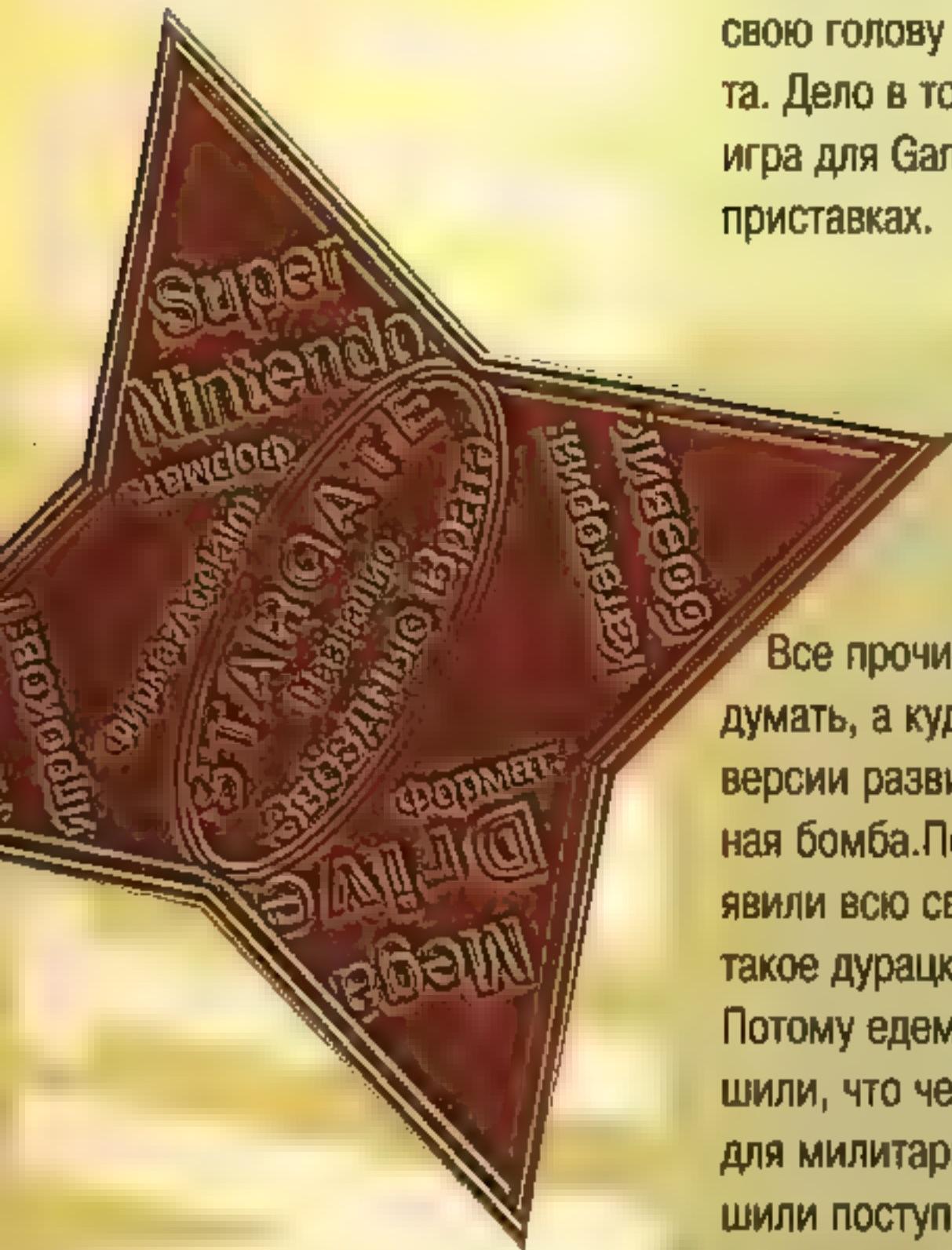
Game-Обещание

На первый вопрос пытаются предложить ответ любители теории Атлантиды. Мол, между Африкой и Америкой существовал некий дополнительный континент или остров, который впоследствии, ввиду жуткого извержения подводного вулкана или землетрясения, ушел под воду, унеся с собой кучу народа. А народ-то на этом континенте был непростой, он осуществлял культурные контакты и с Египтом, и с древней майской цивилизацией, и на самом деле именно благодаря этому народу обе они слезли с деревьев и перестали швыряться друг в друга зелеными бананами.

А вот на последний вопрос из заданных мною пытались ответить создатели фильмы про звездную калитку. События в фильме развиваются следующим образом: экспедиция в Египте, еще в начале нашего столетия, обнаруживает совершенно непонятную иероглифическую надпись, расшифровать которую не в состоянии никто из самых умных ученых до самого начала века следующего, то бишь двадцать первого. Однако там выискивается некий умник, знаток-самоучка, который на свою голову расшифровывает запись.

В записи говорится о некоем Боге Солнца Ра, который прилетел на звездной фигошине, которая, как по Нилу, увезла избранных великих египетских мужей Ра знает куда. И так по-

вторялось не раз, пока всех вообще мужей и жен Ра знает куда не увезли. Также в иероглифической записи говорилось о некоем устройстве под названием Звездные Врата, через которые всех этих древних египтян утаскивали. Земные ученые после расшифровки этой записи активно берутся за исследования, и вскоре открывают, что Звездные Врата, о которых идет речь в иероглифах, действительно существуют. Тот самый умник, который на свою голову все это дело расшифровал, берется за попытки исследовать эти самые ворота. Дело в том, что они собой представляют не такую уж и простую структуру. Об этом - игра для Game Boy, которая радикально отличается от одноименных игр на всех прочих приставках.



Все прочие версии игры предназначены скорее для тех, кому не очень нравится много думать, а куда больше нравится стрелять. Собственно, таков и сюжет. Если в Геймбоевой версии развития событий побеждает разум, то на Super Nintendo и Mega побеждает ядерная бомба. Посему сперва хочу громогласно заявить: я считаю, что создатели фильма проявили всю свою мерзкую злобную сущность, враждебную всему живому, когда придумали такое дурацкое продолжение к неплохому сюжету. Однако из песни слова не выкинешь. Потому едем дальше. Земные вояки, которые признали про существование Старгейта, решили, что чем договариваться, думать, напрягаться и вообще проявлять не свойственную для милитаристов тенденцию напрягать то, что у некоторых людей имеется в голове, решили поступить с проблемой по программе "Чечня": взять ядерную бомбу и снести на фиг весь этот хренов Старгейт к чертям собачим. Для выполнения сего крайне ответственного задания в район Звездных Врат направлена специальная команда мужиков во главе с полковником Джеком О'Нейлом (а также с самой ядерной бомбой). Группа злых мужиков входит в Старгейт на Земле, а оказывается Ра знает где. Место это - планета Абидос, рашное логово. Неблагоприятные погодные условия играют злую шутку с командой спасителей вселенной и их бомбой: из-за песчаной бури они теряют связь между собой и теряют саму бомбу. В итоге вы, этот самый полковник Джек, сидите задницей в инопланетной пыли и понять не можете никак, где вы, кто вы и что вам тут надо делать. Но у вас есть при себе пушка, а также набор гранат, да и выбора особого у вас нет: вы можете только идти вперед. Что вы и делаете. Радио ваше сломано, лагерь миссии Ра знает где. В общем, плохо дело. Но вы идете и идете, истребляя по дороге всевозможных представителей местной фауны, а также собирая различные разбросанные по пустыне предметы военного багажа вашей экспедиции.



Пройдя определенное количество метров, вы находите своего приятеля, умника Джексона, который рассказывает, что большая часть вашей бригады была подобрана местными жителями, рабами Ра, которые очень хорошо относятся к вам, так как надеются, что вы из рабства спасете (ха-ха, как бы не так! Вы их просто навсегда собираетесь там оставить, подорвав ядерной бомбой последние надежды на спасение). Однако ваша бригада оставила в одной из пещер все свои пожитки, а также где-то посекла бомбу. В итоге вы отправляетесь собирать пожитки, а затем приходите в город Нагада, где живут лояльные к вам древнеегипетские люди, потомки похищенных в свое время с Земли.



По ходу дела Джек узнает, что для того, чтобы выяснить, куда делись его люди, ему потребуется найти вождя племени египтян. Ну а чтобы найти их, ему надо заручиться поддержкой всех египетских людей. Ну а для этого, в свою очередь, ему надо избавить их от массы равских приспешников, слоняющихся по улицам с пулеметами. Думаете, это сложно? Ха! Для такого крутого горячего парня, как полковник О'Нейл, истребить их всех - все равно что пивка попить!

Многие из людей экспедиции оказались в катакомбах. Вызволить их оттуда не так просто, и не только из-за толп врагов, занимающихся сбором частей разбившейся бомбы (злоключения этого военного аппарата оставим в тени, так как выудить из них какую-либо логику мне кажется совершенно невозможным). В катакомбах можно без труда заблудить-

ся, а также упасть в ямы с водой, в которых плавают ядовитые змеи. Их надо избегать, иначе вы умрете от яда, прежде чем доберетесь до выхода из катакомб.

Итак, вы нашли вождя племени египтян и получили от него помощь. Теперь вам нужно вернуться в город Нагада и спасти остальных членов бригады.

После этого вы должны вернуться в Старгейт и вернуться на Землю. Для этого вам нужно будет найти бомбу, которую вы потеряли в пустыне. Бомба находится в пещере, расположенной вблизи города Нагада. Для ее получения вам придется пройти через множество опасностей, включая вражеские патрули и ядовитых змей. Но если вы сумеете преодолеть эти препятствия, вы сможете вернуться на Землю и спасти остальных членов бригады.

Итак, вы нашли вождя племени египтян и получили от него помощь. Теперь вам нужно вернуться в город Нагада и спасти остальных членов бригады.

После этого вы должны вернуться в Старгейт и вернуться на Землю. Для этого вам нужно будет найти бомбу, которую вы потеряли в пустыне. Бомба находится в пещере, расположенной вблизи города Нагада. Для ее получения вам придется пройти через множество опасностей, включая вражеские патрули и ядовитых змей. Но если вы сумеете преодолеть эти препятствия, вы сможете вернуться на Землю и спасти остальных членов бригады.

ся (это уж точно). Однако в своих походах по лабиринтам, Джек находит своего начальника, Кавальски, который помогает ему найти всю оставшуюся часть экспедиции, а также снова найти Джексона. Джексон выдает новую информацию касательно событий на планете.

Выясняется, что один из помощников Ра, Ану비스, получил задание найти главаря повстанцев на Абидосе, Шаури. Шаури - это не только главный повстанец, это к тому же местная красавица, которую шаманский совет племени определил в жены Джексону, которого тут все считают богом. Полковник Джек должен найти этого самого Анубиса и как следует надавать ему по ушам, ведь ежели он этого не сделает, Шаури будет обречена, и тогда команда звездных освободителей будет вынуждена не только подорвать Звездные Врата, но еще вдобавок истребить в все население планеты Абидос.

Поимев под корешок Анубиса, наш герой встречается с лидером сопротивления Шаури, которая сообщает ему, что необходимо найти местного мальчика Скаари, который может помочь не только найти бомбу, но и учинить восстание. О'Нейл отправляется в поход, в результате которого оказывается в жутких пещерах глубоко под поверхностью планеты, из которых приходится долго искать выход.

Вернувшись в город, наш смелый звездопроходчик обнаруживает:



- а) загrimировавшуюся под рыночного торговца Шаури;
- б) исчезновение Скаари и Джексона.

Чтобы найти этих двух приятелей, О'Нейл отправляется в пустыню, которая контролируется войсками Ра. Он еще не знает, что умник Джексон попросту влюбился в местную аборигенку Шаури и ему все стало глубоко по фигу.

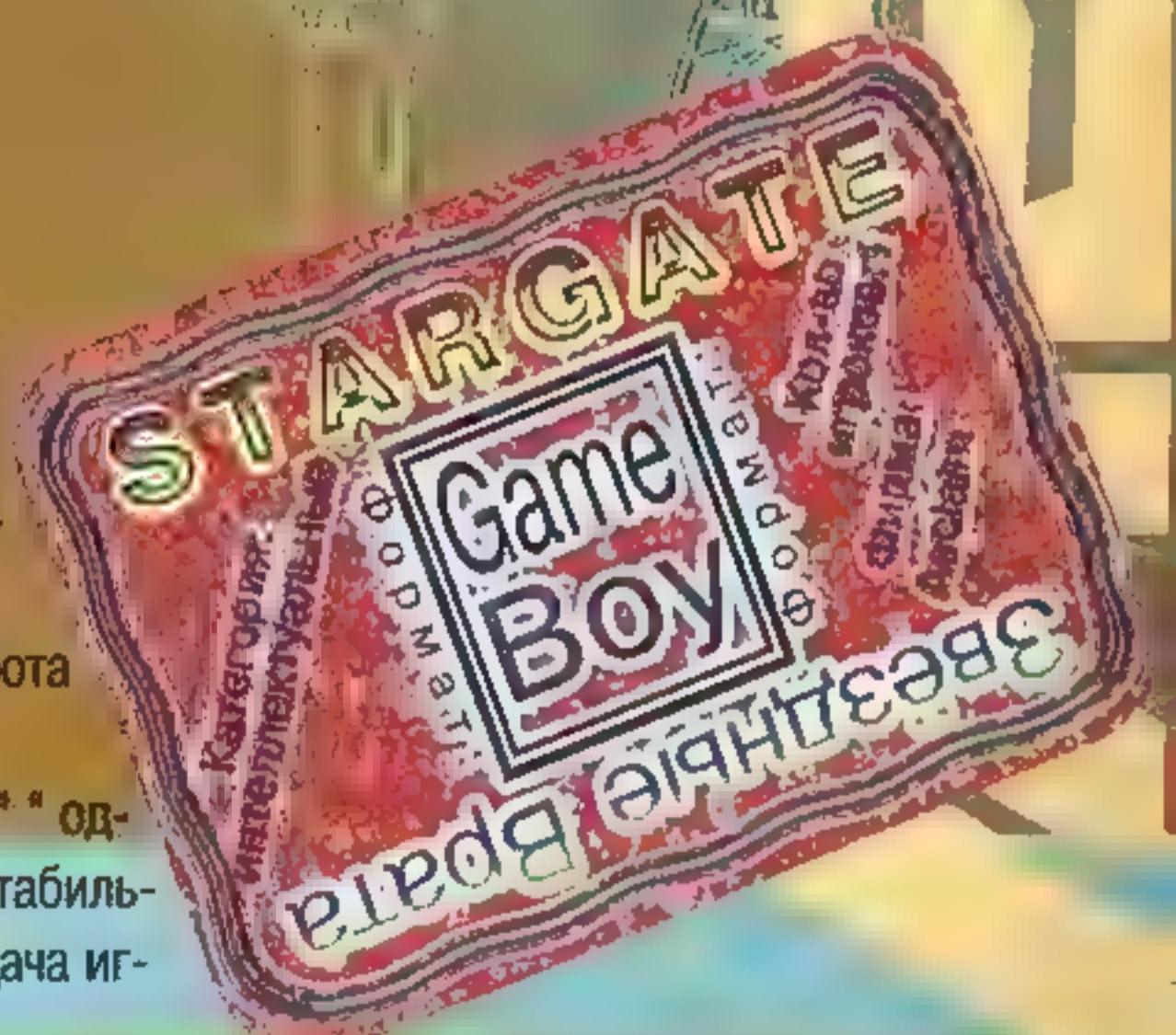
С трудом отыскав Скаари в пустыне, полковник узнает, что Ра похитил Джексона. Полковник пробирается на космический корабль звездного злодея и узнает там от влюбленного умника, что внутри повстанцев завелись предатели. По сему поводу ему надо срочно возвращаться и там снова истреблять, на сей раз этих самых предателей. До города О'Нейл добирается на песочном глейдере, эдаком скоростном пескоходе.

Истребив всех подлых изменников, наш полковник узнает о новых и новых осложнениях. Мало того, что ему надо бежать в пустыню собирать специальные травки для лекарства раненому Джексону, так еще и Ра похитил-таки Шаури. В общем, после еще некоторых приключений, наш герой добирается до корабля Ра, где уже собирается установить бомбу и быстренько смыться вместе со своей командой, как вдруг выясняется, что Ра держит в клетке Даниеля Джексона и его невесту Шаури. О'Нейл плюет на безопасность Земли, заучает рукава и отправляется в логово звездного бандита, чтобы там уж как следует этому египетскому уроду навалить и навсегда избавить от него вселенную. Почему этого было не сделать в самом начале - неясно, как неясно и то, зачем потом уничтожать Старгейт, когда Ра все равно нейтрализован.

Вот такой вот сюжет. Если вы ждете, что теперь начнется рассказ о секретах игры - не ждите, его не будет по причине отсутствия таковых секретов. Игра в общем довольно простая, что однако компенсируется сильно закрученным сюжетом.

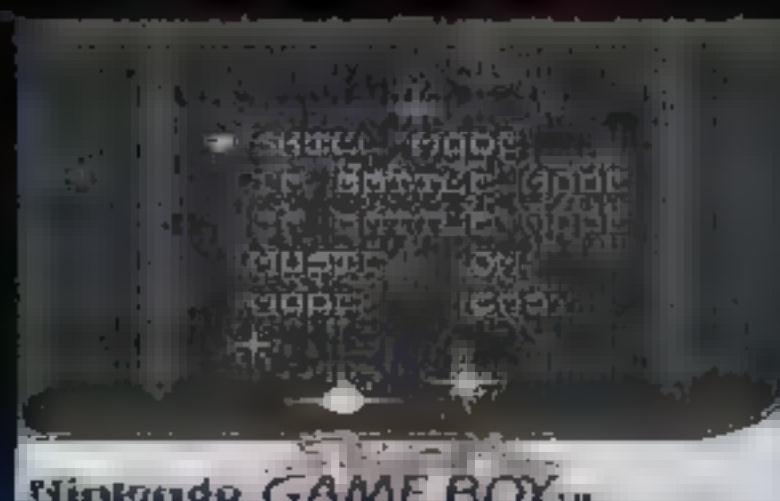
Устройство Звездных Врат, согласно Геймбоевой теории, таково. В пространстве существует некоторое количество Звездных Врат. Каждые из них представляют собой эдакую толстенную трубу. В эту трубу кидаются многоразличные камешки с вырезанными на них иерогlyphами. Таковые иероглифы грамотно собираются на дне в определенные узоры, звездные ворота открываются. Ежели узора не собирается, ворота оказываются навсегда замурованы кучей камешков с иероглифами.

Игра собой больше всего напоминает компьютерную игру "Колумб" - одну из разновидностей тетриса, в которой фигуры, падающие с неба, стablyно представляют собой наборы из трех разноцветных квадратов, а задача иг-



Gameобщежитие

рока - сгруппировать эти квадраты на дне стакана так, чтобы их по вертикали, горизонтали или диагонали насчитывалось больше трех, тогда они исчезают. Нечто подобное надо сделать и для того, чтобы открыть ворота Старгейта. Перед вами - труба. Сверху сыплются и сыплются такие специальные глюшки, которые укладываются по диаметру этой самой



трубы. Вы имеете определенный код, который должны с помощью этих глюшек собрать. Самый простой способ - набрать этот код по одному знаку, собирая плашки с его (знака) изображением по три друг на друга. Как только вы собираете друг на дружку три плашки с одним и тем же символом на них, они исчезают, и, если этот символ значился в коде для ворот, он исчезает и оттуда. Так - пока не будет набран весь код. Существуют и более сложные варианты сбора кода. Вы можете собрать его полностью, положив плашки в точном порядке друг на друга. Сделать это сложнее, однако и при за такой подход будет больше. Третий и самый сложный вариант - собрать плашки в соответствии с кодом в

кольцо. Сделать это практически невозможно, однако если вам вдруг подобный фортунато удастся, вы наверняка определите соперника и победите его в нужных воротах. Вы спросите, что за соперник такой? Вопрос верный.. Соперник ваш - Ра собственной персоной. Он хочет уничтожить на фиг Землю. Вы этого допустить не хотите. Вы занимаетесь тем, что побеждаете его в всех Звездных

Воротах и берете их под свой контроль. Если вам это удастся - вы победитель и Земля впредь всегда будет спать спокойно. Если вам это не удастся - вы проиграли и вам от всей земной общественности полагается по ушам. Вы в данном случае - тот самый умник Дэнниэл Джексон, расшифровавший в свое время иероглифическую надпись.

Ра выставляет против вас лучших своих стратегов. Ежели стратег вам проигрывает, его ждет смертная казнь. Когда стратегов более не остается, за дело берется сам Ра. И играть с ним иу очень непросто. Игра ведется на поле, поделенном на несколько квадратов, в каждом из которых находится по Старгейту. Если вы побеждаете в квадрате, то Ворота, находящиеся в нем, переходят к вам, как и все уже открытые ворота, находящиеся непосредственно поблизости. То есть, победив в одних вратах, вы можете выиграть от одного до девяти квадратов, в зависимости от того, на какой стадии находится игра. Выигрывает тот, кто в итоге владеет большим количеством квадратов.

Собственно соперничество ведется не в одной трубе. Ра или его стратеги раскладывают квадраты где-то в другом месте, однако их прогресс вы можете наблюдать на экране и сравнивать со своим. Мало того, стоит Ра или его дружку сложить часть кода, как у вас в трубе невесть откуда появляются три лишние фишечки, что изрядно портит игру. Надо сказать, что геймбоевая версия "Звездных Врат" лично мне понравилась больше всего, так как она наиболее оригинальна. И, кроме того, занимательна и благотворно воздействует на мозг. Кстати, в нее можно играть и вдвое, ежели иметь специальный шнур для соединения двух геймбоев в сеть. Только тогда кому-то придется работать за врага человечества - Ра. **ДР10**



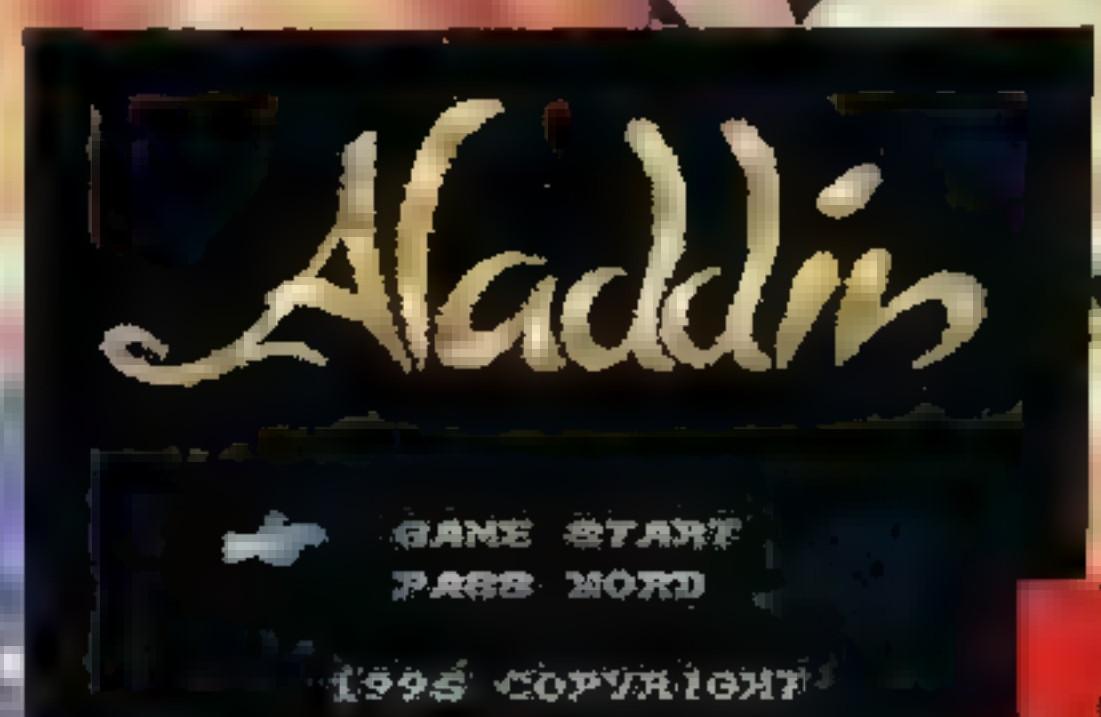


Кто же из вас, ребята, не видел мультфильма *Aladdin*? ("Слыши" как вскричите)

не своими голосами, что давным-давно прошли игру на *Mega Drive* или еще хлеще, на *Super Nintendo*? Однако, мало кто сможет похвастаться знакомством с бояком из Арабии в формате приставки *Dendy*. Наконец, обладатели восьмивиток смогут в полной мере наслаждаться приключениями Аладдина, Дикана и обезьянки Абу.

"Дендревая" реализация напоминает не "серый" вариант, а Супер Нинтендовский. Это довольно странно, так как все последние удачные портативы были в основном калькированы с *Mega Drive*. Видимо не тянула *Dendy* игры с крутой элитной приставки *Super Nintendo*.

События развиваются по традиционному сценарию. Советую поскорее забыть все, что знаешь об Аладдине, чтобы снова окунуться в столь захватывающую историю.



Раскрой тайну лампы!

Визирь Джраф такой противный! Не то, что разговаривать, смотреть на него не хочется! Но он попросил "по-хорошему" и я великодушно позволил сказать ему несколько слов:

"Жалкий пиджака не сшибся, созводив
мне обратиться к тебе, мой юный друг!"

Может быть, не буду его убивать, оставлю как лекой! Уже многие годы я ищу таинственную лампу и сегодня ночью уже почти заполучил ее. Некоторое время тому назад мне удалось собрать воедино части говяжиного мифами и легендами золотого скарабея. Это случилось после того, как я выдержал путешествие по иному магическому измерению. Во время опасных поисков в темных глубинах пустыни я заполучил в сообщники вора Хасима. Его подлость и жадность не знали границ и за приличный дар он согласился помочь мне. Но после соединения двух драго-

ценных половинок случилось страшное! Беспомощно взирали мы на то, как скарабей снова распался на две части и пропал в вечных песках пустыни.

Неожидано песок под нами разверзся и из освещенных луной песчанных дюн показалась огромная голова тигра. Я нашел ее! После долгих поисков - пещера чудес и несметных сокровищ!

Я отправил Хасима (наивный ворюга!), снабдив его "точными указаниями", в пасть

тигра. Он должен был привести заветную лампу, наполненную волшебной силой. Даже за пределами пещеры я чувствовал присутствие этой грозной силы. Однако то, что затем произошло, было неожиданностью...

Казалось, что по-

щера ожила и погреяла Хасима (бедный Хасим! Вах-вах-вах!) в самой каменной утробе. Затем зловещий громоподобный голос прогласил: "Итак, послушай мои слова: Только тот может войти в пещеру, кто имеет чистое сердце, даже если внешность этого не показывает!" Попробуй найти такого в моем мире. Слышал, что у вас водится немало подобных.

Теперь я ищу смелого человека, так как только с его помощью смогу добраться до лампы! Кстати, ты не хочешь? Что, что? А, ну, как знаешь, как знаешь! Пока, дружок!"

Фу ты! Уф-ф! Во сколько наговорил курбashi проклятый. Еще грозится! Сам дурак! Ну ладно, я успокоился. Теперь об игре.

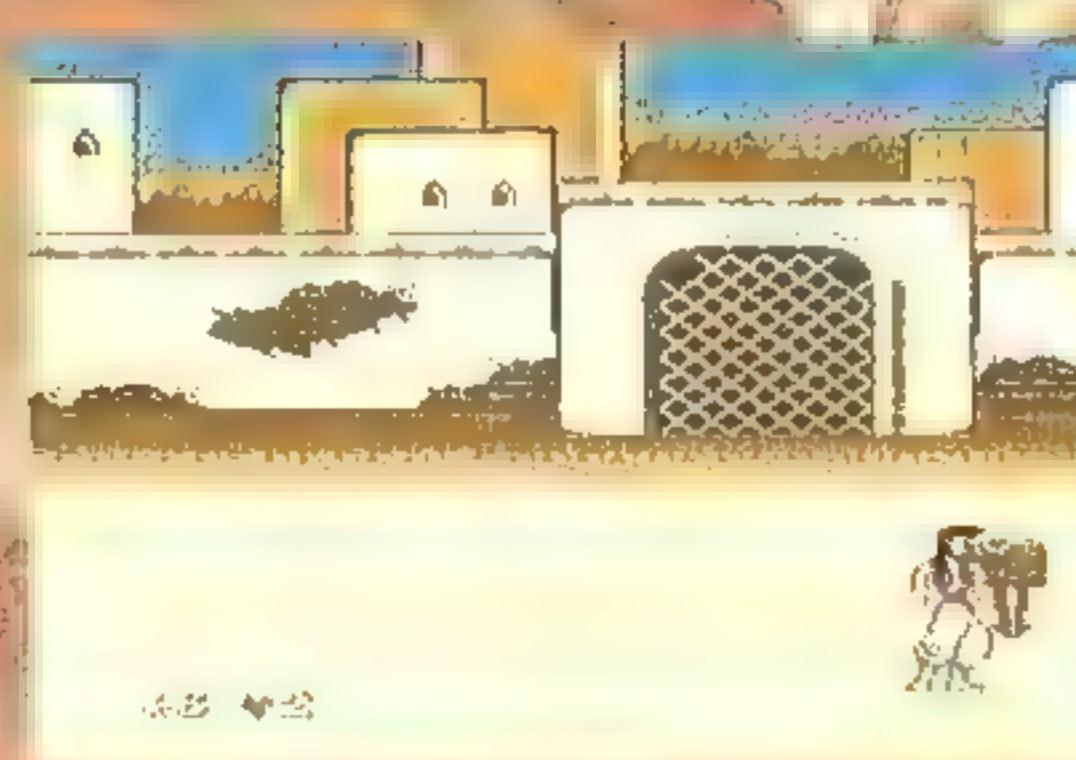
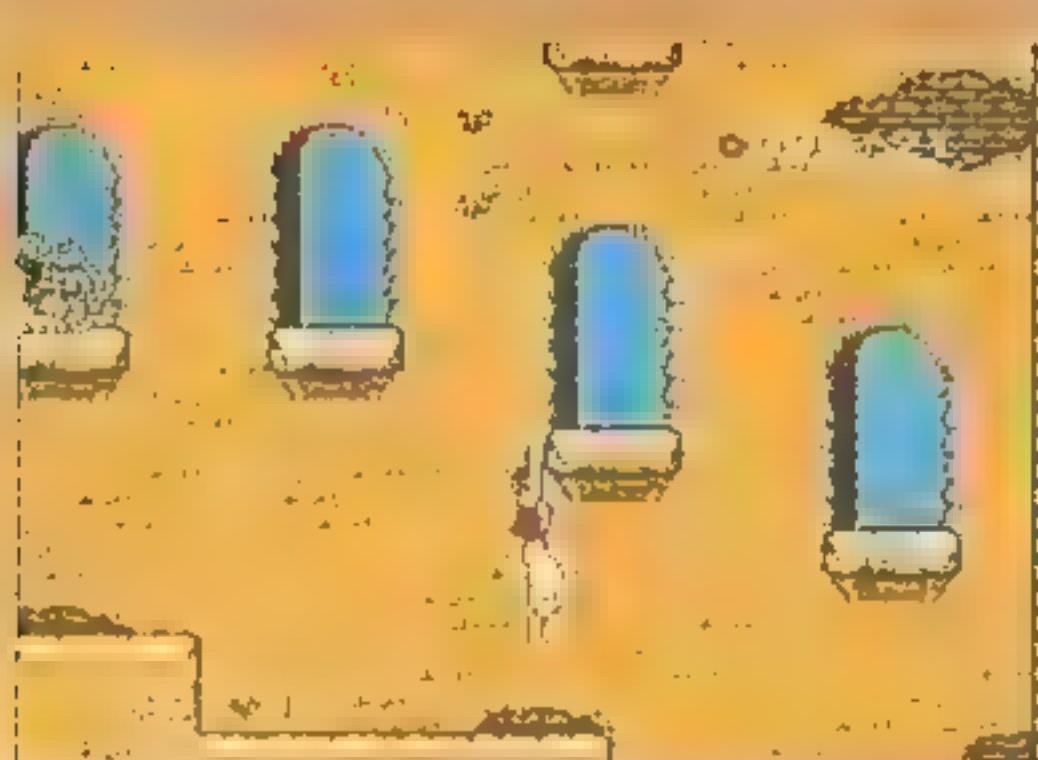
Ознакомься с тем, чего могут Аgrabские голодранцы. А это не мало:

Аладдин бегает.
Нажми крест управления вправо или влево.
Аладдин прыгает.
Нажми

кнопку B.
Аладдин бросается яблоками. Нажми кнопку A.

Аладдин планирует в воздухе с платком. Держи нажатой кнопку Select во время прыжка. (применяется, если Аладдин нашел платок). Аладдин разит своих врагов, прыгая им на голову, и делая при этом головокружительные кульбиты.

Аладдин цепляется за стену или ее подобие. Прыгай на выступ стены (ограды) и Аладдин

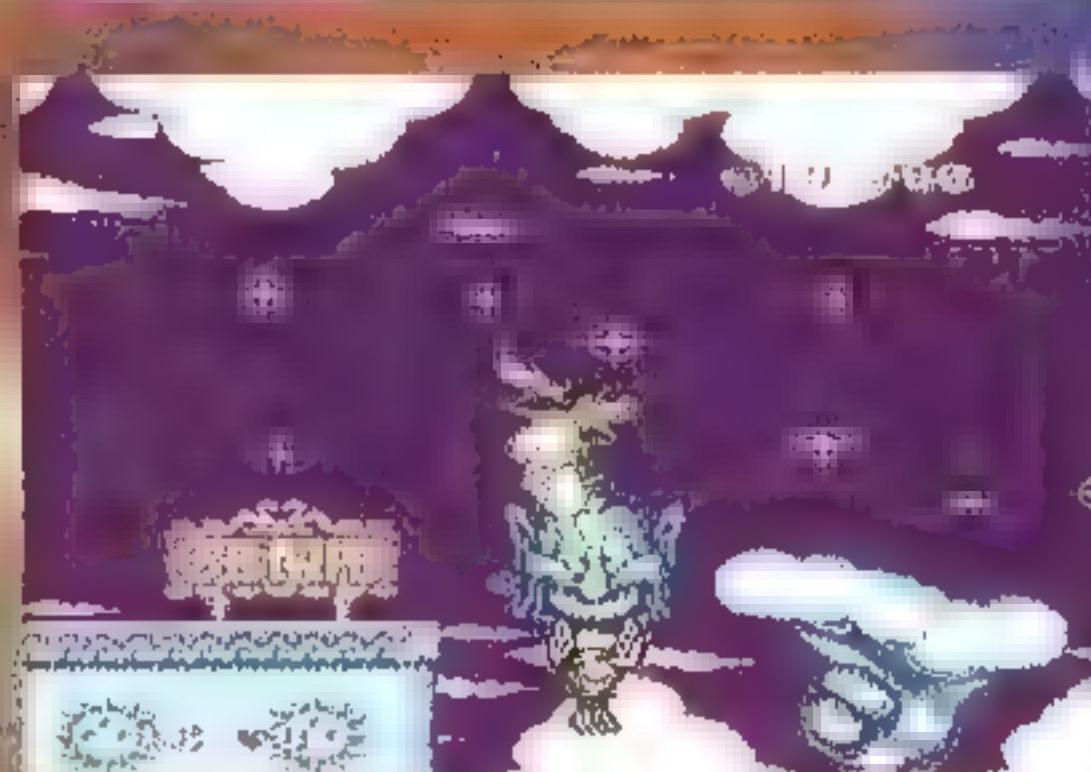
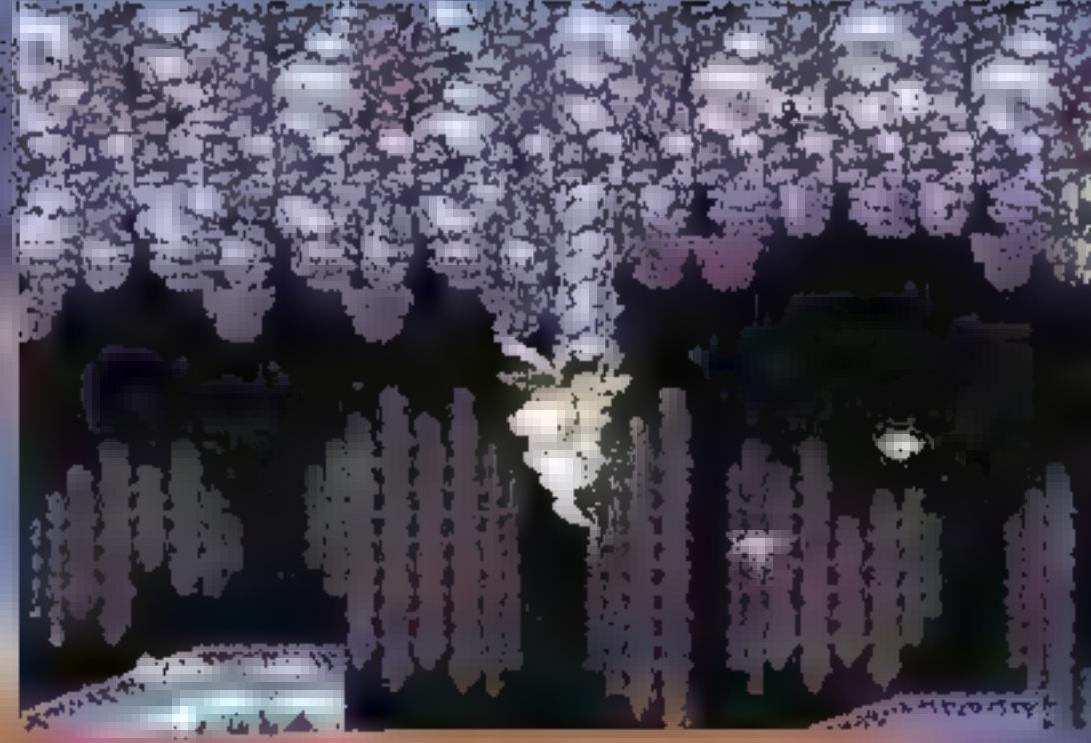


обязательно зацепится. Сделать это не всегда удается с первого раза, но наберись терпения и добейся цели.

Аладдин ка-
рабкается
вверх. Если
Аладдин ви-
сит на стене -
нажми крест
управления
вверх.

Будь осторожен.

Уровни игры до предела напичканы опасностями. Прожить длинную жизнь Аладдину вряд ли удастся (если, конечно, ты не поможешь). Тактика ведения боевых действий такова. Подходи к стражнику, но не очень близко. Бросай в него яблоко, это несомненно выведет глуповатого ороядя из себя. Следующий ход - прыжок и удар ногами по полу. Враг - в ауте. Однако стражники, стоящие, получают подкрепление из дворца, и поэтому ты не можешь быть абсолютно уверен в том,



В них жители Аграба хранят свои сокровища. Можно подкрепиться

Яблоки.

Аладдин собирает все яблоки, которые находит и использует их для вывода противников из строя.

Хлеб

После того, как Аладдин съедает буханку хлеба, он может получить одно сердце. Это отражается на показателе энергии.

Цыпленок табака.

После того, как Аладдин съест зажаренного петушка, он восстанавливает всю энергию.

Изумруды

Если Аладдин собирает 100 изумрудов, то получает дополнительную жизнь.

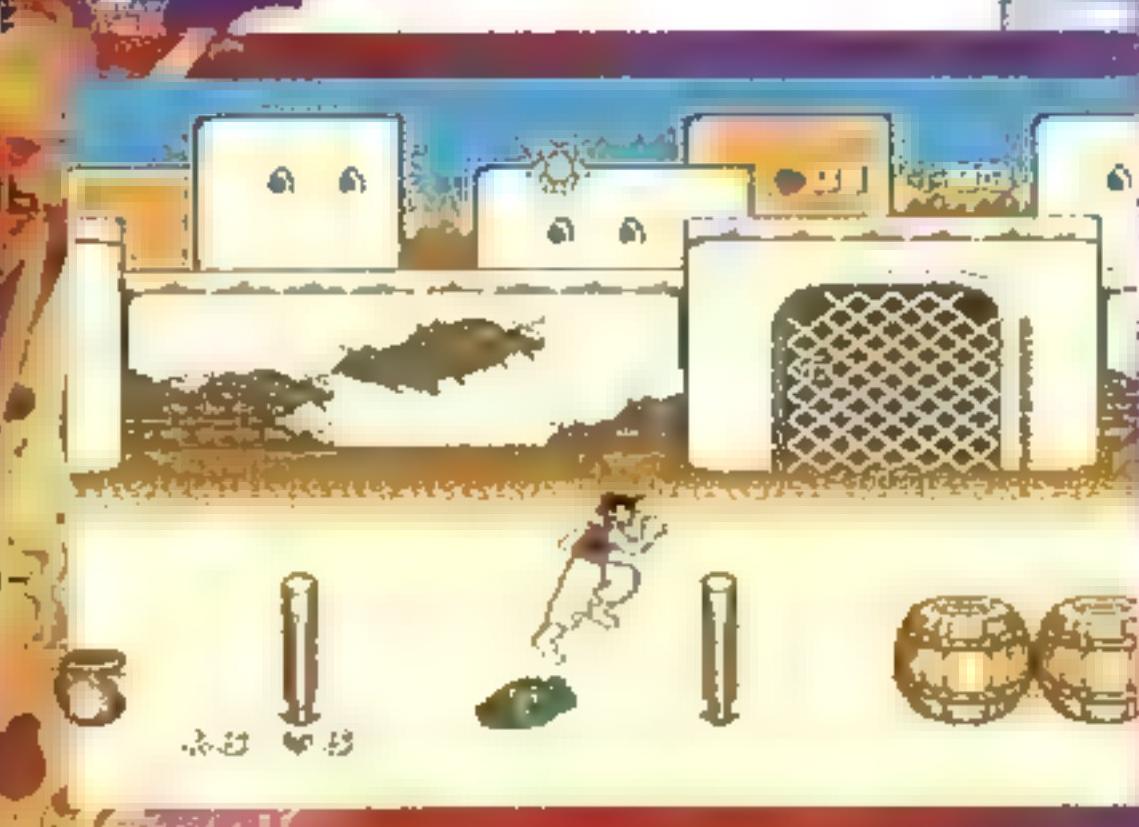
Сердца

Когда Аладдин идет одно из драгоценных сердеч, то удивляет свой показатель энергии.

Междурывнями поиграй в "арабскую рулетку". Ведает этим развлечением Джин. Нажми A и парень катиться с горы скользкостью. Нажми еще раз A и он остановится. Можешь же играть какой либо приз и даже дополнительную жизнь.

A screenshot from the game 'Aladdin'. Aladdin is shown from the waist up, wearing a purple robe with a gold belt and a golden lamp on his head. He is looking down at a small glowing map or scroll. The background is dark and atmospheric.

[AM 39]



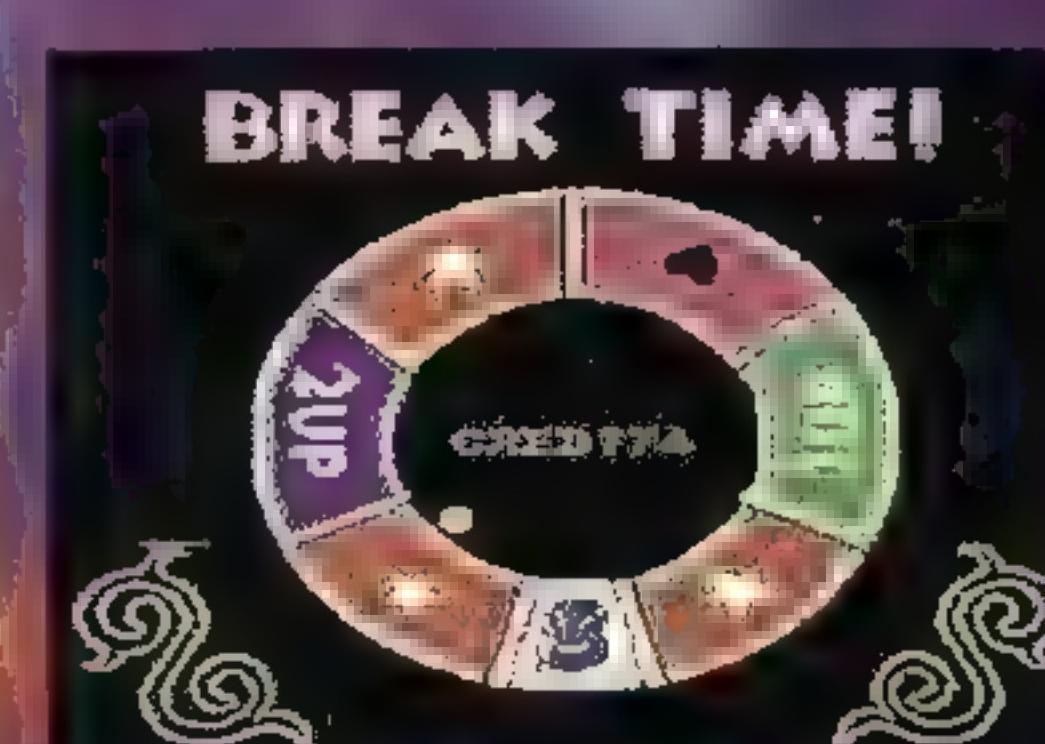
Что успешно преодолеешь уровень.

Ты даже не представляешь, чего только не случается в предстоящем приключении! Столкновение с опасностям и неизвестными силами скалывает характер. Даже самая маленькая неосторожность может стать последней в жизни Аладдина. Но если будешь всегда на чеку, то сможешь приблизиться к своей цели!

Аладдин по ходу дела находит массу удивительных предметов, которые помогают ему оставаться живым и невредимым.

Платок.
С помощью этого платка Аладдин может парить в воздухе

Важно



ЖИКЕНДЭН, О



Я не понял, что же такое «Жикендэн». Фамилия, на верное. Знаю лишь одно - слово это древнее, слово загадочное, с ниндзями связано.

Первые две части приключений героя с черной по-

налицо на лицея, к сожалению, не видел. Тем интересней было познакомиться сразу же с третьей!

Ну что сказать? Игра отменная! Платформенный боевик с магическим подтекстом. Ниндзя отправляется в поход против всех, кто не ниндзя.



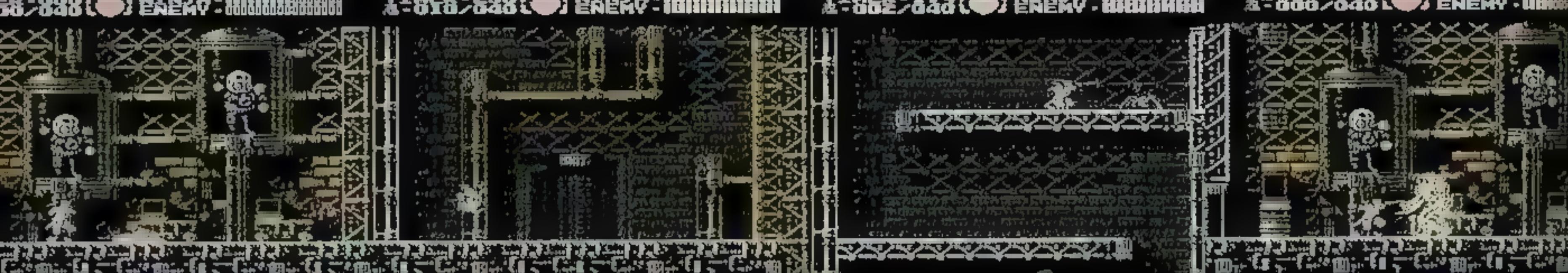
Так что, всем можно объяснять, что происходит на экране.

А там...

Страшные монстры в колбах (с ними, слава будде, биться не надо), темные подземелья, полчища врагов-мутантов, трещины, наполненные лавой. И ты - маленький

червячок на крючке вечно сти, представитель древней восточной секты.

Но не бойся! Меч у ниндзя - шибко острый. Режет врагов вдоль и поперек. И ничегошеньки от них не остается. Не все, правда, поддаются с первого удара. Таких можно шваркнуть еще несколько раз. (Бей в сердце, пока не засмеется!).



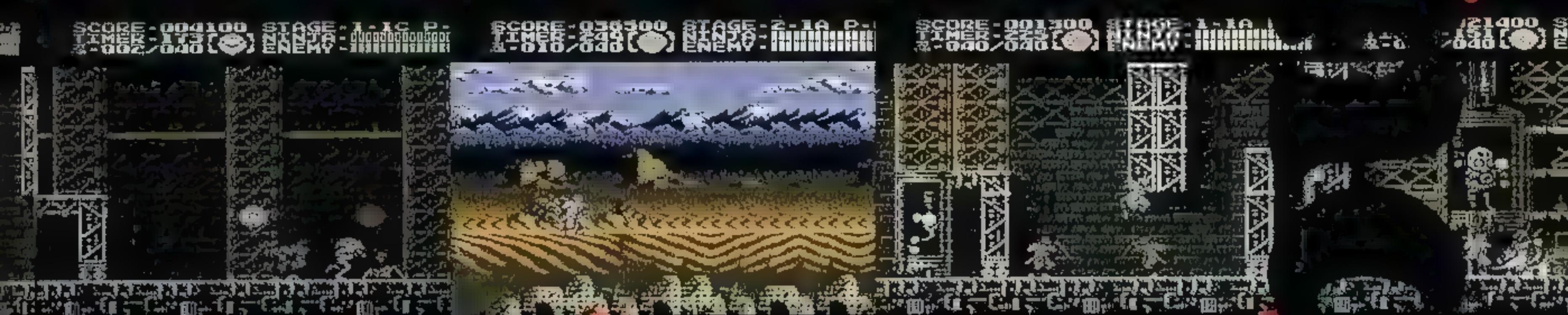
Кроме этого в арсенале имеются и магические способности. (Ведь не зря о ниндзя до сих пор ходят легенды). Магия бывает нескольких видов. Это и остро заточенные звездочки - фирменное оружие восточных бойцов, и огненный шторм, вызываемый усилием воли (кнопка A + джойстик вверх).

Теперь послушай древние советы наставника воинов-ниндзя. Их поведал мне один крестьянин с острова Окинава. (Он посыпался мне на следующую ночь после игры). Вот они:

ТКРОЙ ЛИЧИКО.

Попробуйте же, что герой может лазить по стенам. Это очень важно, например, на уровне, где надо убегать вверх от поднимающейся огненной лавы. Не умел карабкаться вверх до этого - теперь нужда заставит! Очень неприятно поджарить себе пятки!

Некоторых противников надо рубать, присев. Иначе по ним просто не попадешь и вдобавок можешь быть укушен какой-нибудь тварью. Всюду в воздухе висят красные шарики с изображениями. Это и есть желанные магические способности. Береги их по возможности. Не то придется туда.



В конце каждого уровня - босс. Тактика борьбы с ним крайне простая. Он нападает, ты уверачиваешься. А затем быстренько его «мочишь», до следующих атакующих действий.

В игре есть зыбучие пески, в которых можно утонуть. По ним надо двигаться быстро.

А еще лучше постоянно подпрыгивать. Упадешь в лаву - зажаришься в один момент (сразу потрачешь целую жизнь).

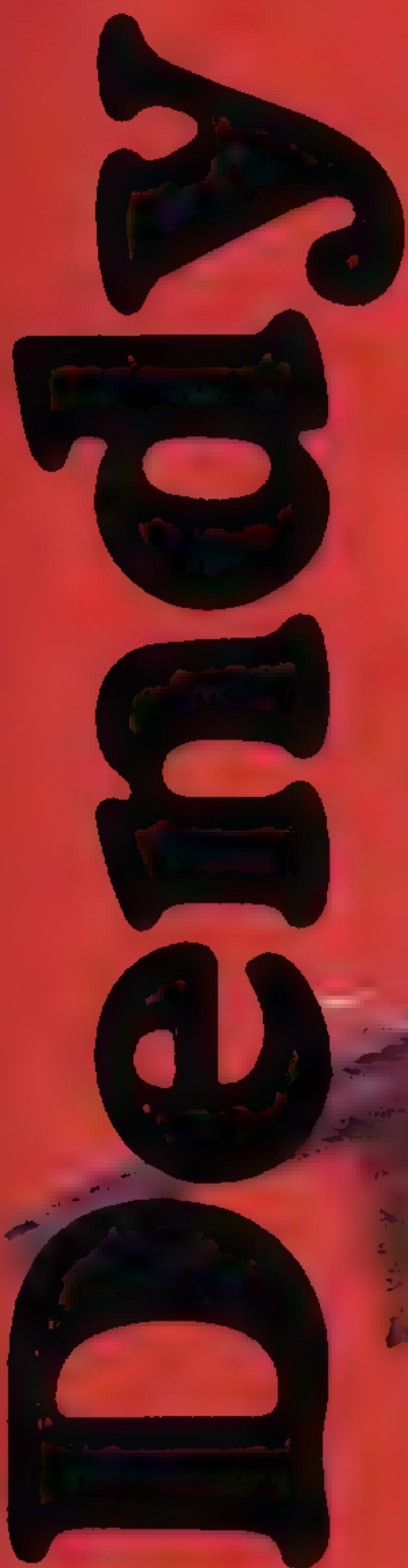
Используйте, что ниндзя может передвигаться по потолку на руках.

Игра имеет удобную систему паролей, которые позволяют не начинать ее каждый раз сначала. Занятие утомительное, если учесть, что уровней - тьма. Для любителей «макровых боевиков» - это единоборства с боссами Ninja Ryukenden 3 - самое то! К тому же между уровнями ты увидишь замечательные мультфильмы. А как сверкает на заставке сталь меча в руках у главного героя! О-оо! Это фантастика!

Братан! Страхни с себя дрему повседневности и окунись в мир волшебных и опасных приключений бойцов-ниндзя!

[AM 40]

Ninja Ryukenden 3



Металлическими шасси в этой игрушке вероятнее всего считаются ноги главного героя, то есть... твои.

Ох, много же тебе придется проползать этими ножульками по джунглям и вражеским укреплениям. Целых 6 уровней! И идти не во весь рост, мурлыкая под нос любимую песенку, а осторожно пробираться по зарослям и вражеским укреплениям, шарахаясь от каждого куста.

Для начала выслушай задание. Оно пишется на главной панели твоего радиопередатчика. (Смотреть сообщения, получаемые по рации, надо каждый раз, когда внизу экрана появляется надпись CALL). Затем грузовой военный самолет доставит тебя к месту выполнения миссии.

Прыгай с парашютом - это не для слабонервных, поэтому благодаря богам за то, что здесь не происходит автоматически без твоего участия СИли и смотри мультик.

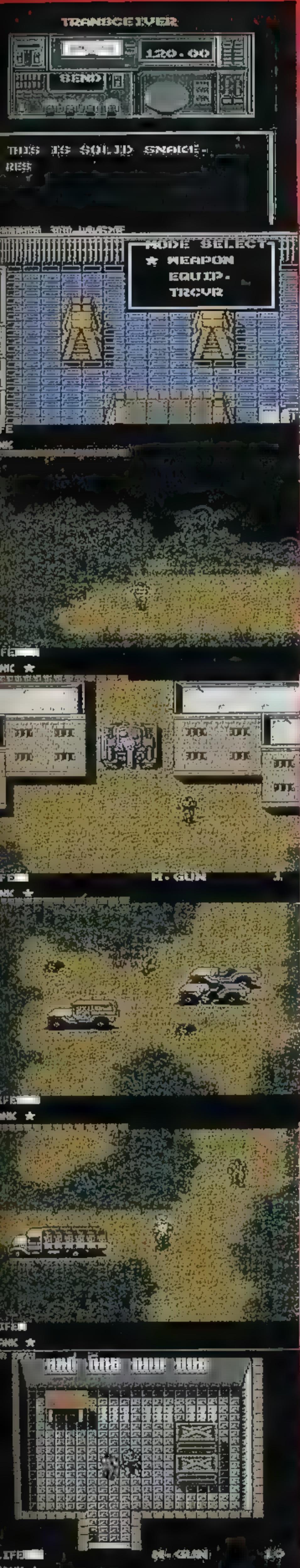
А вот далее все зависит от тебя. Один в джунглях!

Стратегическое мышление очень важно, так как тебе постоянно придется решать головоломные задачи. Например, в начале игры в твоем арсенале лишь пачка сигарет и кулак, которым можно расквасить нос вражескому солдату.

Двигаясь по дикому лесу, который, кстати, хорошо охраняется автоматчиками и немецкими овчарками, ты сможешь найти очень много полезных предметов. Особенно о них распространятся не буду, иначе потерянется элемент неожиданности в игре. Чего стоит один бинокль, позволяющий заглядывать на "соседние экраны". (Короче, по пути найдешь все от батона хлеба до ласт с аквалангом.)

Сумка инвентаря содержит впечатляющее количество незаполненных позиций, впрочем выбор оружия не меньший. Для использования чего-либо из найден-





ноге — нажми Select и войди в соответствующее меню (их всего три: оборудование, оружия и радиосвязь).

Вещь или устройство автоматически применяется (если это возможно в данном месте), едва ты поставишь на нее курсор.

После удачно выполненного задания получишь "лычку", то есть звездочку следующего воинского звания. Но раслабляться не советую. Тут же получишь несколько новых "неотложных дел". А похороны звездочками с погон не оплачиваются!

Маленькие советы:

Уровень жизни сначала настолько мал, что даже собаки загрызут тебя в мгновение ока.

Старайся нападать первым до того, как по тебе откроют автоматный огонь. (Зайдя на новый экран, не торопись. Постой без движения. Охрана может начать курить, зевать и т.д. Тут ты их и накроешь. Докурийся!)

Постарайся залезть во все грузовики, встречающиеся на пути. В них много ценного.

Некоторые из автомобилей могут отвезти тебя в другое место. Так что не пугайся, если запрыгнув в кузов, увидишь надпись вроде: "Ни фига себе! Поехали!"

METAL GEAR — одна из лучших игр, которую я когда-либо видел на приставке Dendy. Очень рекомендую ее всем истинным поклонникам этого формата.

Впечатляет музыка и особенно звуковые эффекты, исполненные на удивление превосходно, несмотря на некоторую ограниченность (по сравнению с Super Nintendo). Несомненный плюс — наличие системы параллельей, позволяющих сохранять игру.

Испытав на себе все сложности диверсионно-разведывательной службы, ты, несомненно, станешь не менее крутым солдатом, чем какой-нибудь "зеленый берет" или десантник из Рязанского училища ВДВ!

[AM 41]



В БИ



ЭЗЕРС

КОДОЧКЕ

КАПАЛИСЬ...

"Гонки на "моторках", интересненько!" - приговаривал я, вставляя картридж Boat Duel в приставку. Включил энергию (ну прямо, как капитан Power) и понял, что не ошибся.

Сразу заметил - игрушка нарисована отменно, да и звук не подкачал. О抗击 может самый несложный. Ты - бездельник, молодой парень, постоянно ошишающийся вокруг пляжа, болтающий с местными девчонками и главное, имеющий старую, полуразваленную моторную лодку.

Но не только ты хочешь слыть у местных красавиц героем. Есть и другие. (Да и я не прочь!).

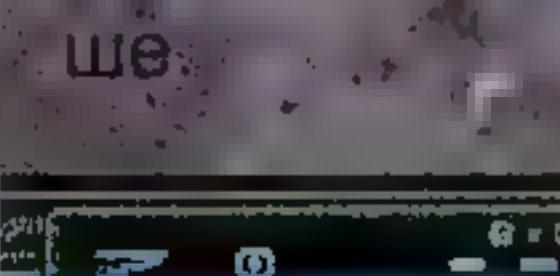
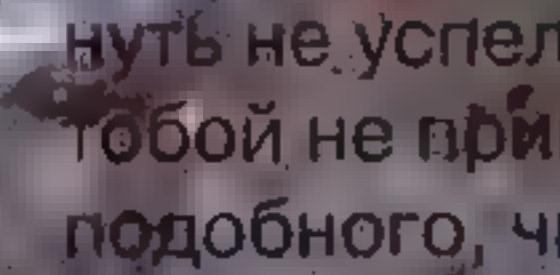
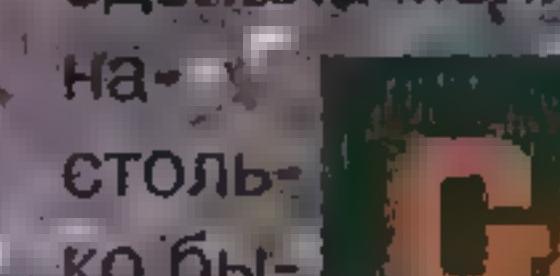
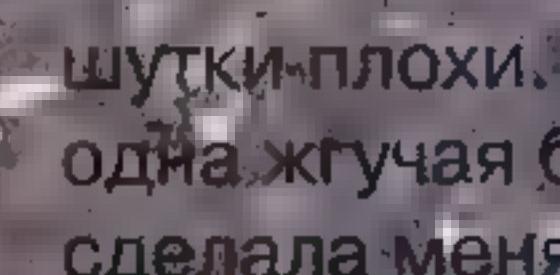
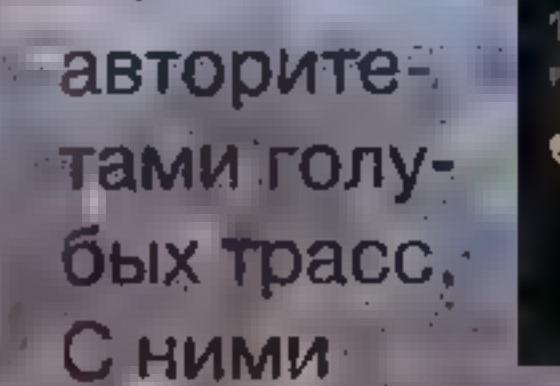
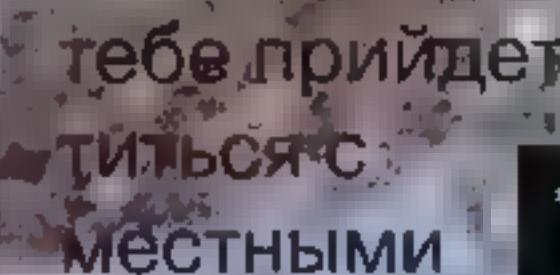
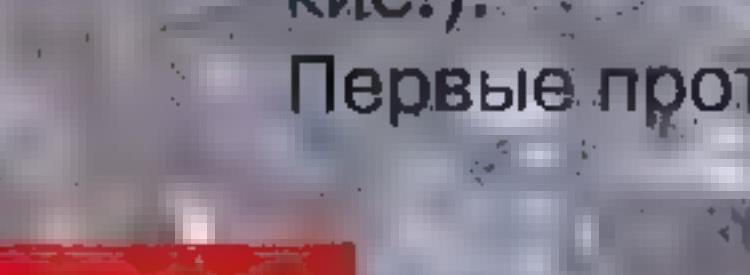
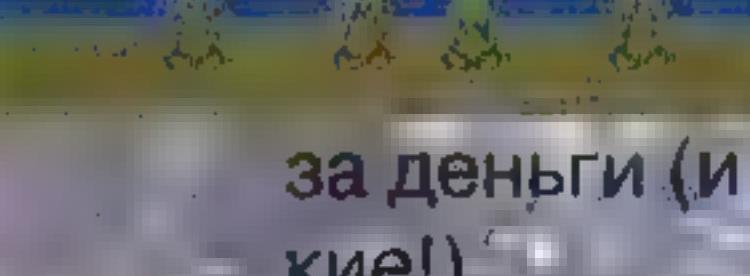
Поэтому на пляже постоянно заключаются пари на тему, кто быстрей проплынет во-он до того мыса.

Все естественно, как у взрослых,

за деньги (и не маленькие!).

Первые противники сов-

**ELIMINATOR
BOAT DUEL**



сем "отмо-
роженные"

и обогнать
их неслож-
но. Они

только хва-
стают, что

крутые! Их

техника от-

твое мало чем отлича-
ется. Зато в дальнейшем

тебе придется схва-

титься с

местными

авторите-
тами голу-
бых трасс.

С ними

шутки плохи. К примеру,

одна жгучая брюнетка

сделала меня

на-

столь-

ко бы-
стро,

что я

и ах-

нуть не успел. Чтобы с

тобой не приключилось

подобного, читай даль-

ше.

Тактика.

На старте включай дви-
гатель

(кнопка A)

только прос-
ле отмашки

судьи, иначе

будет фальстарт.

Во время гонки собирай буйки с

буквами. Они дают

возможность ис-
пользовать Turbo-

режим

(кноп-
ка B).

Противника

можно

скликнуть

на берег. Пускай он цара

пает себе днище.

Уголь можно срезать, пе-

ропрыгивая через вушу с

разгона.

Блекайся ни на секунду.

Финиш всегда неожи-
данен.

В случае вы-

игрыща дев-
чонки награ-
дят тебя ку-
чей поцелу-



ев и кроме этого полу-
чишь кругленькую сумму.
А в левом нижнем углу
увидишь плачущего со-
перника
и его
прощаль-
ные сло-
ва в сти-
ле: Ну
ты и
тес...
На честные тыщи ты
обязан модифицировать

свою
лодку.
Поду-
майку
да вы-
подней вложить деньги.
Мелкий ремонт. После
каждого заезда лодку на-
до подмасать, подчи-
стить и под-

красить.
Нарядива-
ние мош-
и огни дви-
гателяя. Со
старым
двигателем
долго не

протянеешь. Конкуренты
сожрут!

Увеличение турбо-рывка.
Очень важ-
ный пунк-
т! Победив
как вложишь
сюда деньги
попробуй на-

жать В и Иомахать рукой
сопернику.

Улучшение обтекаемости
корпуса. Периодически
надо менять
всю обшив-
ку.

(Если не х-
чешь этого
делать, то
хоть бы не
высовывайся из лодки во

время гонки.
Башкой брей-
тормозишь! Пони-
маешь?!

Более точное уп-
равление. Если
пальцы у тебя не
очень ловкие, по-
стараися первым делом
сделать управление лег-
ким.

Не пренебрегай всем
этим и сделай все, чтобы
деньги не яхали с мерт-
вым грузом. На старой
развалине далёко не у-
деть. И тогда уви- ми-
лашки прибраска на
финице не тебя,

настоящая изю-
мка в игре - три

различных обвоя.

На старте это под-
борка. Лодки срываются
с местами здесь очень ва-
жно, кто выйдет вперед
на начальном отрезке.

Вид из зала - лодки мча-
тся между флагов по ог-
ромному водному про-
странству.

Вид сверху - при гонках
по узким
фьордам
наблюде-
ние ведет-
ся как бы с
вертолета.

Здесь очень важно пра-
вильно проходить пово-
роты.

Все три обзора присут-
ствуют в
продолже-
ние одной
гонки. И это
весьма раз-
нообразит
соревнова-
ние.

Меня приятно удивил и
такой случай. Однажды
во время замаха напе-
регонки с бородатым му-
жиком мы финиширова-
ли почти одновременно.

И что же ты думаешь?!
Девушки только дожида-
лись плечами, не зная, кто
же выиграл. А мне пока-
зали фотографию, где яв-
но указывалось на мое

порное фиаско. Такого
сервиса в игрушках для
Dendy я не встречал
очень давно.

Немогу не отметить, что
владея более мощными
приставками, я с
удовольствием

"прорубился" в
Boat Duel не
сколько часов.
Представляю двойное
удовольствие от игры в
паре с приятелем. Так
что 8-битный формат
жив, жив и будет жить и

Лодочная Луиза - лиф-

нее тому подтвержде-
ние! [AM 42]





Оч-
редное
непере-
водимое
название иг-
ры. Но недавно
по каналам спутни-
ковой связи мы получили
предположение, что Widget -
имя центрального персонажа.
Появилось видимо от сочета-
ния двух английских слов
•wide• (всюду) и •get•
(взять). Сам видишь, ва-
риант просто собачий -
•всех взять•!

Widget, следуя
своему звучному
имени, нападает
на все живое.
Нет, он не ка-
кой-нибудь
кровожад-
ный
маньяк-
убий-
ца.

Внут-
ри •си-
дит• от-
зывачивая
душа.
Внешне Вай-
джет более
всего походит
на инопланетяни-
на. (Вряд ли такой
уродец мог вырасти
в земных условиях).
Этот абсолютно синий
малый - явный претен-
дент на роль межгалакти-
ческого героя всех времен
и на-

родов. Он должен
спасти существую-
щие планетные сис-
темы от вражеских
сил, оккупировав-
ших все безвоздуш-
ные и воздушные
пространства. Зах-
ватническая армия
состоит в основном
из представителей
животного мира. Я
недалеко прошел в
игре (сквозь плот-
ный вражеский
огонь трудно про-
рваться), но все же

кого-кого встретил:

Динозаврика (может и не он, но очень похож) -

стреляет шариками.

Сову - ее лучше сбивать с дальней дистанции,

подпрыгнув. Иначе, подлетев к Вайджет, она

спикирует и придется туда.

Червячка - сидит по голову в земле, пока не

долбанешь по нему из своего оружия.

Про последнего встретившегося мож-

но сказать: •Когда был с хво-

стом - назывался крокоди-

лом!•.

Кроме способности

уничтожать врагов,

Вайджет может пере-

воплощаться (я же

говорил, что он ино-

планетянин!).

Превращается

герой в такие

штуки, что

ни в

сказ-

ке

верх-

ний левый

квадратик с мордой

Вайджета и нажмешь кнопку A,

откроются новые возможности. Мож-

ешь посмотреть свое местоположе-

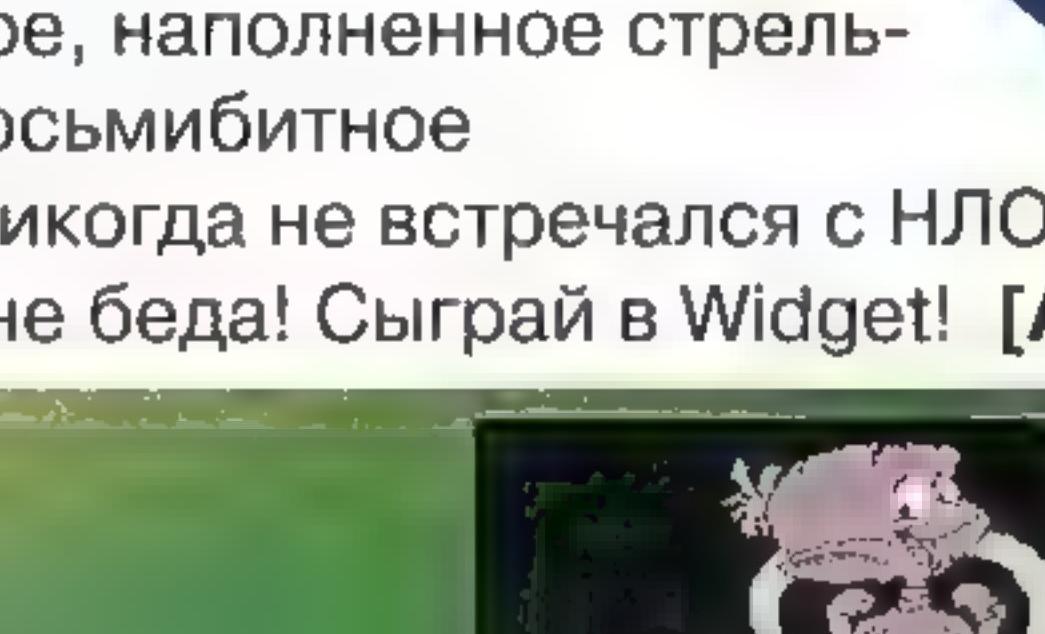
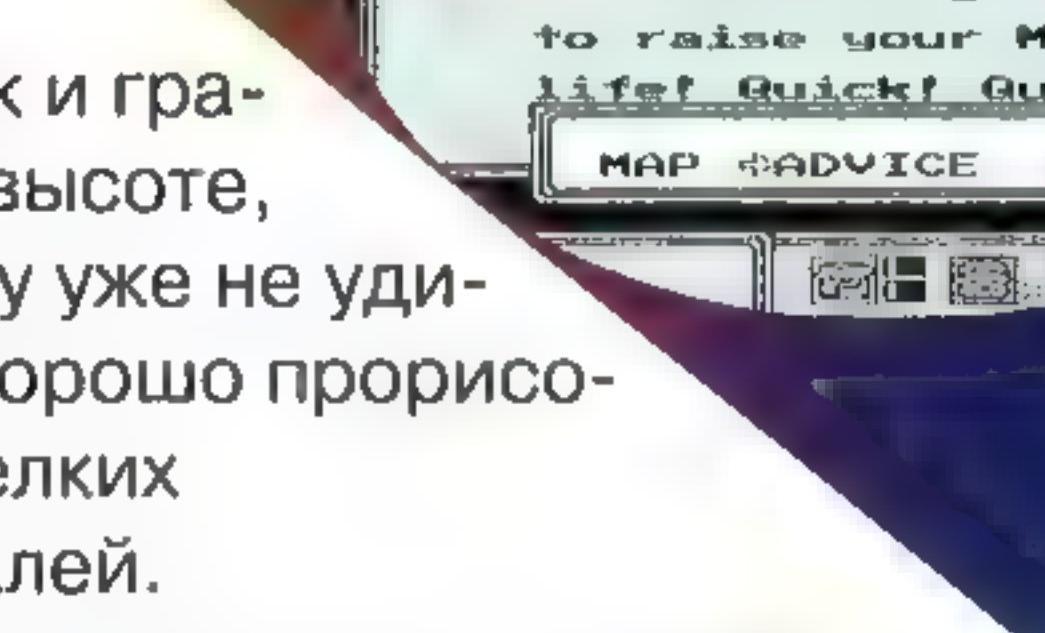
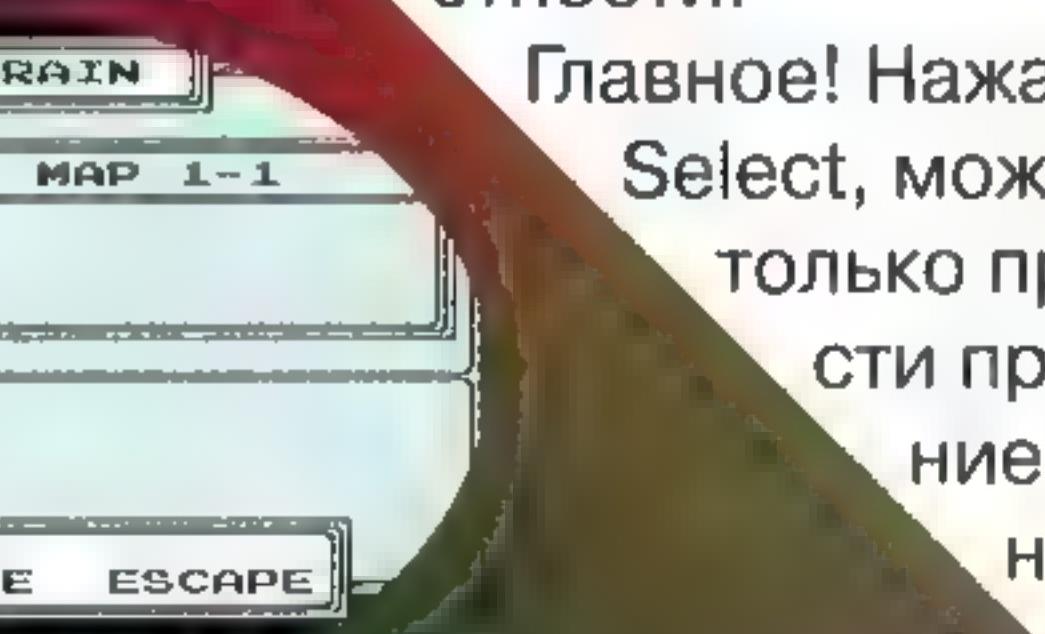
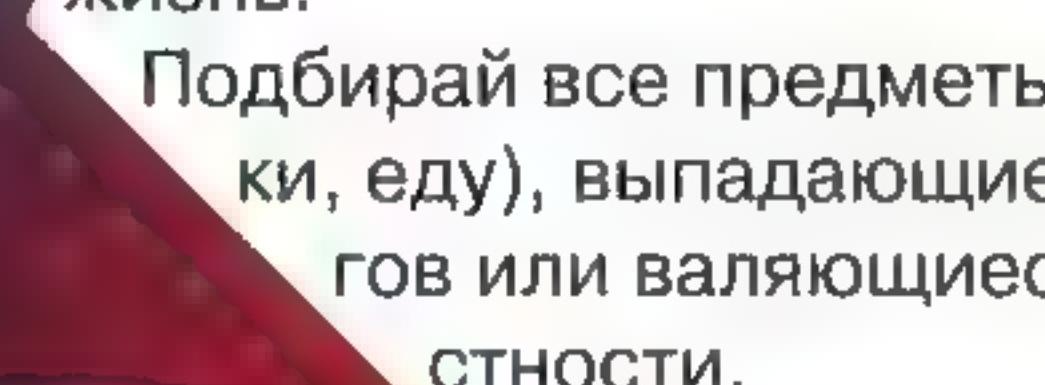
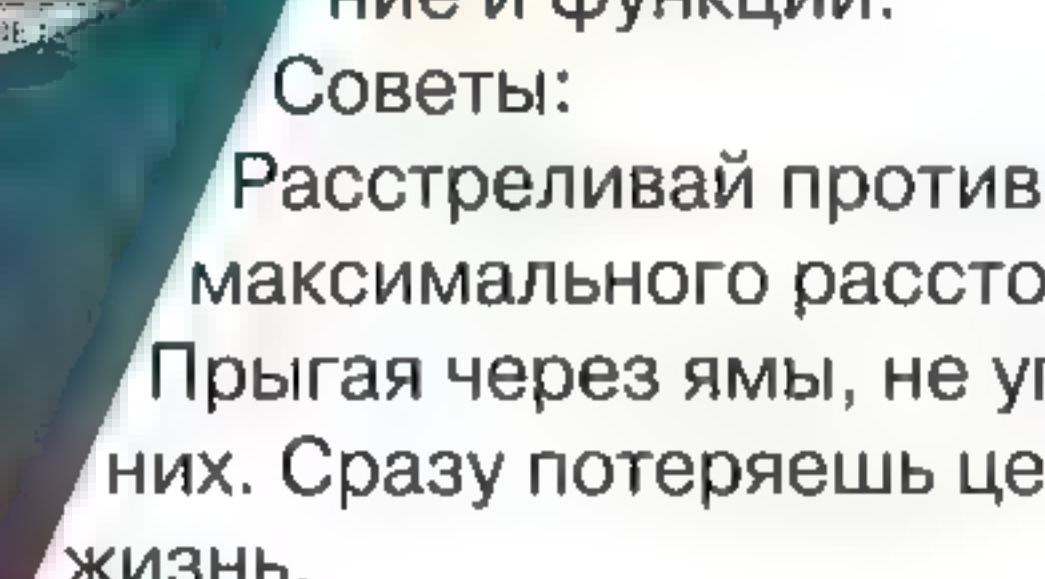
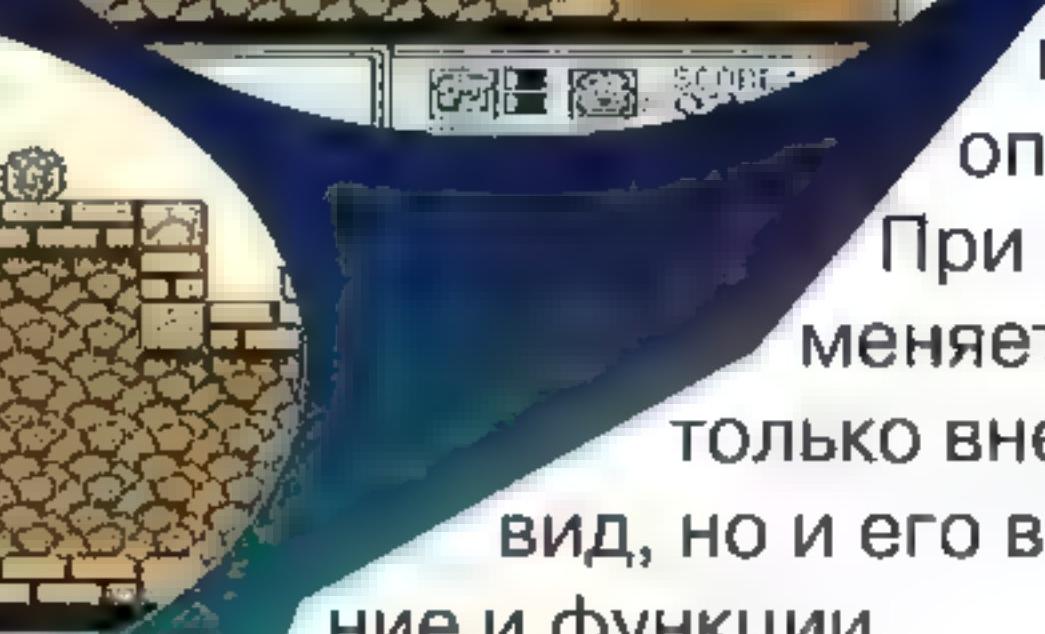
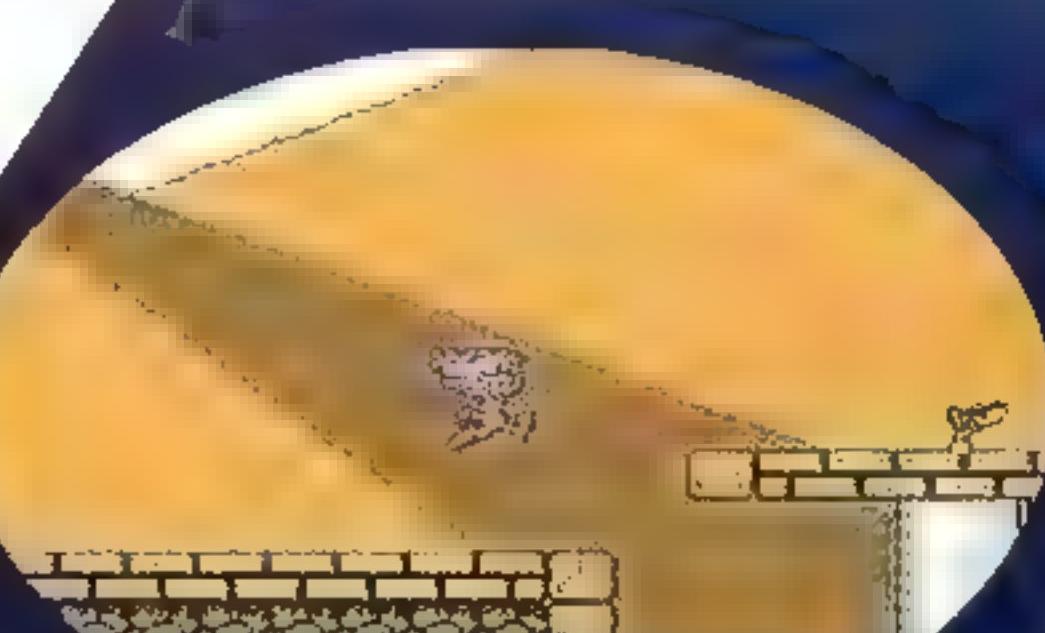
ние по карте (выбери Map). Получить муд-

рый совет от своего друга (Advice). Ну и са-

мое интересное, перезагрузить
уровень (Exit).

Надо сказать, что звук и гра-
фика в этой игре на высоте,
что в формате Dendy уже не удивляет. Персонажи хорошо прорисо-
ваны, вплоть до мелких
бездобразных деталей.

А в целом, веселое, наполненное стрель-
бой и юмором восьмибитное
приключение. Никогда не встречался с НЛО и
НЛОнавтами - не беда! Сыграй в Widget! [AM 43]



ска-
зать,
ни первом
описать.

При этом из-
меняется не
только внешний
вид, но и его вооруже-
ние и функции.

Советы:

Расстреливай противников с
максимального расстояния

Прыгая через ямы, не упади в
них. Сразу потеряешь целую
жизнь.

Подбирай все предметы (монет-
ки, еду), выпадающие из вра-
гов или валяющиеся на ме-
стности.

Главное! Нажав на
Select, можешь не
только произве-
сти превраще-
ние. Если
наведешь
курсор
на



Баскетбол

Баскетбол - игра для черных (ну, в смысле чернокожих). Такая поговорка в ходу у любителей этого спорта. Но и белые тоже не прочь бросить вызов друг

другу. К какой бы этнической группе не относишься Super Basketball несомненно доставит истинное наслаждение (особенно если играешь в приватном чатом). Игра не приурочена к историческим сражениям и приватному названию участвующих команд вымышлены. Хотя очень похожи на реальные коллективы NBA. (О именах и прочем речь вообще не идет).

Можешь выбрать любую из семи команд:
Los Angeles Eagles - Лос Анжелесские Орлы.
Houston Comets - Хьюстонские Кометы.
Dallas Fighters - Даласские Бойцы.
New York Powers - Нью-Йоркская Мощь.
Detroit Unions - Детройтский Союз.
Chicago Wolves - Чикагские Волки.
San Diego Dolphins - Сан Диегские Дельфины.

С одним словом, полный зверинец. Не хватает разве что каких-нибудь кенгуру из Феникса во главе с Чарльзом Баркли.

Теперь об игре. Классический баскет со всеми правилами. Есть фолы, победки и все прочее, характерное этой игре. Управлять игроками своей команды очень просто:

Отдавать пас напарнику (а ежели хочешь, то сопернику, но не советую!) -

кнопка A и крест управления с сторону, куда отдаешь мяч.

Ведение мяча, дриблиング - крест управления.

Приятно радует, что бросок по кольцу соперника можно произве-

ТАITO
Basketball

Матра для чёрных!

сти
с любой
дистанции кнопка
«В» Единственное что в
этом слушаете, что ты скажешь все-
го окажешься на полу если по-
пробуете бросить из плеча
нога окружение.

Также отличительной особенностью обуви *SiberBasketball* являются специальные вставки, в которых

6 показываются наиболее острые моменты борьбы под щитом или красивейшие броски. Происходит это так: бежишь ты, начин с мячиком.

Бамц бамц его облол. Стравдишь одного, другого, третьего, ..., восьмого (всё загнул! их то вдёга пятнадцати!). Подбегаешь к щиту, прыгаешь (кнопка В). И тут то наступает время фантастика. Во весь экран - щит с баскетбольной корзиной и ты твоишь, как лос-анджелесский орел. Бросок! И мимо! Почему? Да потому что ты не следил за нижней частью экрана. Разинул рот на графические возможности.

Dendy. А внизу полосочка и по ней бегает специальная метка. Надо нажать на кнопку броска, когда метка будет в центре полоски - 100-процентное попадание. Сделать это не так-то просто. Точно таким же образом производится блок под своим кольцом или трехочковый бросок.

В Super Basketball предусмотрены различные варианты игры - есть и режим поединка и режим чемпионата. Потренируйся в Versus Mode, затем попробуй свои силы в Tournament.

К несомненным достоинствам игры надо отнести простоту управления и отличную 8-битную графику. И не удивляйся: после часа игры увидев в зеркале вместо себя Майкла Джордана или Скотти Пиппена. Баскетбол - игра для черных! [AM 38]

TAITO Basketball



Break Thru
Bucky o'hare

- Lethal Weapon
- Mechanized Attack - 2
- Metal Gear
- Mortal Arms
- Ninja Ryukendō 3
- Ninja Turtles -2
- Ninja Turtles -3
- Operation Wolf
- Rainbow
- Red for Jackel
- Robocop-2
- Robocop-3

- Shooting Range
- Sky Destroyer
- Star Force
- Star Soldiers
- Super Air wolf
- Super Contra
- Sword Master
- Terminator
- To the Earth
- Zombie Nation



Боевик / Стратегия Godzilla Urban Strike



Блокнот

High Way Star

Приключе- ния

- Cliffhanger
- Contra
- Cross Fire
- Desert Tank
- Fbi policeman
- Felix VS Jerry
- Ghost's Goblin
- Golden Axe-4
- Gotcha
- Immortal
- Jurassic Park

- Metal Gear
- Mortal Arms
- Ninja Ryukendō -3
- Ninja Turtles -2
- Ninja Turtles -3
- Operation Wolf
- Rambo
- Red for Jackel
- Robocop -2
- Robocop -3

Star Force
Star Soldiers
Super Air wolf
Super Contra
Sword Master
Terminator
To the Earth
Zombie Nation

Гонки
F-1 Sensation
F1-Race
Ferrari



- Интеллек -
туальные
- Boat duel
- Chess Master
- Bally Billiard
- Tetris
- Tetris-2

Aladdin
Ball Story
Bettie juice
Captain hook
Chip & Dail
Chip & Dail -2
Darkman
Devil Town
Dick Tracy
Double Dragon 3
Dracula
Duck Tales-2
DurkWing Duck
Felix Cat
Ghost Busters-3
Heavy Barrel
Holy Diver
Hook
Ice Climber
Indiana Jones
Jetsons
Jungle book
Lion king
M. Mouse -3
M.Mouse
Penguin
Prince of Persia
Rescue Mission
S.Mario
S.Mario - 3
Skyscraper child
Super Mario - 16
Superman
Tale Spin
The Flintstones
The Goones
The Little Mer
Time
Diveravenger
Tiny toon 2
Tom & Jerry
Trojan
Widget

Super
Basketball
Tennis

Спорт
Goal-1
NBA Basketball
Real Basketball
Soccer
Stick Hunter

Поединки

Karateka

Mortal Kombat-3

Симулятор Top gun 2

На экране R, можно менять уровень, с которого начнется игра.

Полное восстановление экрана R, включая меню и переходы между следующий A, B и Start. В продолжение.

На экране R, можно менять уровень, с которого начнется игра.

Секреты могут не работать на некоторых оригинальных продуктах, в т.ч. купленных не в торговой сети Dendy.

Коды некоторых уровней:

1) 696017
2) 41040471
3) 51282095
4) 7108162

Переключение уровней. На экране с переключением Stage 1, нажать A или B.

Продолжение игры с того места, где она закончилась. После написки Game.

8 БИТ

Одна из лучших игр, появившихся в этом году на видеоприставках - "Бэтмэн Навсегда", созданная по модному одноименному фильму. Во многом своей популярностью она обязана мощной рекламной кампании. Об игре стали говорить задолго до появления на свет. Да и фильм, наверное, неплохой.

Сюжет в игре такой. Есть Бэтмэн, есть Робин. Есть женщина, являющаяся бэтмэнской подружкой. Есть главный негодяй - Двулицый, мужик такой, которого Бэтмэн еще в самом первом про себя фильме засунул в бочку с кислотой (оттого он и стал двулицым: пол лица, что над поверхностью кислоты были, в порядке, а остальная часть превратилась черт знает во что).

Так что понять желание этого дядечки нагадить крылатому мужику вполне объяснимо. В очередной серии своих приключений он находит себе приятеля, фокусника и большого любителя загадок, зубастого типа в зеленом трико и панковских очках.

Как следует навалять Бэтмену и иже с ним Робину ни Двулицый, ни приятель-любитель загадок не могут (не потому, что слабые, а потому, что им просто лень), поэтому они предпочитают скрасть бэтмэнскую женщину.



Итак,

женщину куда-то увезли, а потом начали устраивать в городе Готэм всевозможные безобразия. Для начала подняли мятеж в тюрьме, затем ограбили банк, потом заложили бомбу в цирке. В общем, прежде

чем спасти свою подружку, и у Бэтмэна, и у

Робина полным-полно работы. Работы для кулаков и обширного арсенала всевозможных пренадлежностей, из которых, правда, только две можно брать с собой в походы.

Так выглядит версия для Супер Нинтендо. Версия Геймбоя представляет собой значительно упрощенный вариант. Во-первых, здесь нет возможности выбирать, кем играть - тут есть один, лишь Бэтмэн (что, надо признать, логичнее, а кроме того, на геймбоевском экране отличить Бэтмэна от Робина затруднительно). Бэтмэну сохранен полный набор приспособлений для нанесения тяжких телесных повреждений. Плохо только, что их изображения не увеличili, и потому выбирать их из довольно большого арсенала очень сложно, так как по картике размером с ноготь мизинца неродившегося младенца довольно непросто отличить ядовитую от газовой фыркалки.

Начинается все с захвата Двулицым и его приятелем готэмского банка, где два безобразника украли кучу денег из пенсионного фонда и связали всех охранников. Бэтмэн отправляется в банк наводить порядок. До денег ему не добраться, но зато можно освободить полицейских, чем он и занимается. В этом деле ему мешает толпа всяческих мужиков-кардистов, которые появляются невесть откуда и начинают махать различными частями тела. Поскольку Бэтмэн - большой пацифист, то он не

использует такими вещами, как, например, ручной пулемет, хотя такой бы пулемет и в боевых сражениях по Готэму, бесспорно, пригодился

Бэтмэн Навсегда

Ввиду отсутствия какого-либо огнестрельного оружия, Бэтмэну приходится вступать с каждым встречным гадом в близкий контакт, что не всегда бывает полезно для его здоровья. Задний враг на дороге - воспринимается как личный, так как любой из них может прекратить ваше движение вперед.

Освободив несколько связанных мужиков, Бэтмэн узнает о бомбе в цирке. Цирковой уровень, так же как и все остальные уровни этой игры, разительно отличается от того, что есть в супернинтендошной версии. Во-первых, время не тикает. Где бомба? Нет бомбы. Завести забыли? Да нет, просто Двулицый откуда-то с галерки за вашими действиями смотрит, часиками поигрывает. Как только вы десяток безумных драчливых клоунов уложите - бомба появится, и вам придется карабкаться по лестницам всевозможным до крыши цирка, где она припрятана, и делать это в максимально здоровом темпе. Этому процессу, разумеется, будут мешать новые враги, один сильнее другого. И так далее.

"Бэтмэн Навсегда" (в любой версии) обладает одним существенным недостатком - в нем нет системы паролей, чтобы запоминать текущее положение вашей игры. Поэтому как только



очередной мерзкий клоун отправит вас в нокаут и появится ненавистная фраза "Game Over", game действительно будет овер. И придется начинать олдгеймер эгейн (то бишь сначала). А ведь Гейм Бой - устройство для игры в выходных условиях, в электричке, метро, трамвае наконец. А в трамвае не вечно ехать, да и батареи у GB не бессмертные. В общем, учитывая, что враги в "Бэтмэне" - один другого сильнее, а паролей нету, он действительно может стать Бэтмэном навсегда, так как его едва ли возможно пройти полностью.

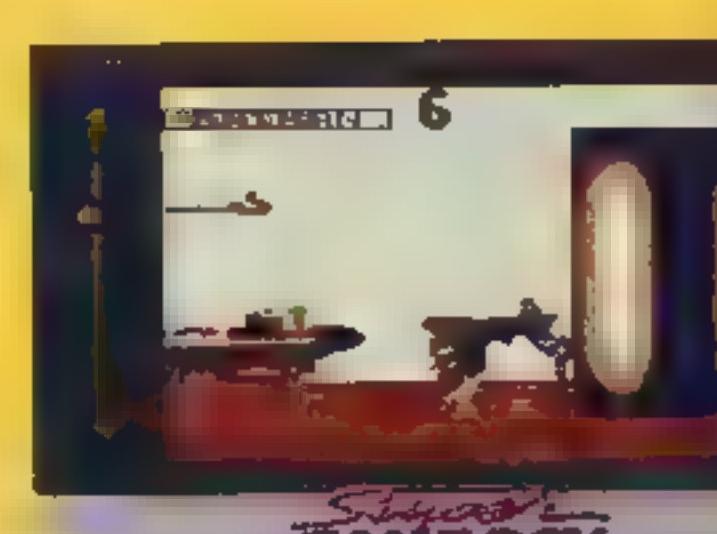
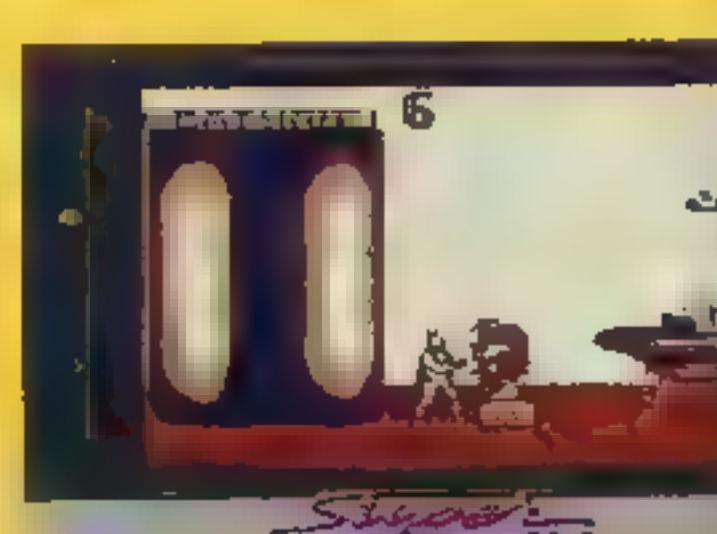
Основной инструмент, используемый летучим человеком-грызуном - супер-крюк-на-веревочке, которым он стреляет во все стороны и цепляется за всевозможные выступы. Почему он не пользуется этой штучкой, когда надо бить врагов, неясно. Но зато ею он выбивает отовсюду всевозможные полезные вещи. Так, долбанув крюком по шторному карнизу, можно выколотить из него медальечку, а то и целую жизнь. Такие же ценные вещи скрыты в геймбоевой версии и в кустиках, растущих в кадках, и в статуях, стоящих в коридорах банка. Их надо просто бить - если что-то было спрятано, оно обязательно вывалится.

Не забывайте, что крюк стреляет не только вбок, но и непосредственно вверх (и наоборот). Иногда невозможно пройти уровень, пользуясь только одним из способов крюкометания. Кроме того, у Бэтмэна есть ряд замечательных приемов, не требующих использования дополнительных устройств - во-первых, это бросок вперед кувырком, когда человек-мышь превращается в мелкий шар и в таком виде катится в ноги противнику (достигается эффект использованием кнопок "вперед" плюс "вперед" плюс "A"). Второй крайне важный прием не касается борьбы - Бэтмэн может использовать свой плащ во время полетов. Для того, чтобы этой возможностью воспользоваться, нажмите после прыжка несколько раз кнопку "вверх". Наконец, если в бою стало совсем плохо, можно на время залезть в бутылку, притом в каменную. Жмите для этого дела "select".

Главное - не стремиться всех врагов во что бы то ни стало перебить, хоть авторы игры и пытаются вас к этому постоянно подтолкнуть. Если задача - освободить связанных мужиков, освобождайте связанных мужиков. Если задача - выключить бомбу, выключайте бомбу. Податься вы еще успеете, когда надо будет вполне конкретно бороться с Двулицым и его приятелем. Тут уж уйти от ответственности будет сложно. Тем более, что они наверняка бэтмэнскую подругу не отпустят, пока их как следует не отбугуздят. Вообще же Бэтмэн, похоже, становится главным героем современной детворы, вроде как когда-то были Фантомас со Штирлицем. Жалко только, что тогда никто компьютерные игры не делал, а то бы было просто очень весело по Рейхстагу побродить, Мюллера с Борманом поколошматить. Про Бэтмэна же сделано такое количество фильмов и игр, сколько, пожалуй, не сделано ни про какого другого великого героя. И, если в играх он выглядит что надо, и вообще очень к нему подходит и сюжетно, и по характеру, то почему фильмы про него имеют такой бешеный успех - я решительно не понимаю. Действительно, для игры лучшего героя не найти. Сильный, смелый, с крюком, спаситель всех слабых и беззащитных, а, главное, еще и летать умеет. Жаль только, что в игре он летает совсем немного - для этого ему надо сперва куда-то повыше забраться и потом оттуда прыгнуть. Зато силен мужик и живуч.

К сожалению, в GB-версии вы не найдете ни трехмерных вставочек перед миссиями, ни оцифрованного видео при движениях персонажей, ни замечательной фоновой графики, доступной только на SNES. Кроме того, авторы явно испытывали большие затруднения, когда пытались огромное количество движений, которые способен совершать Бэтмэн и на которые не хватает даже всех кнопок на пульте от Супер Нинтендо (а там их ни много ни мало аж 8 штук, кроме кнопок направления) переложить на четыре кнопочки ГеймБоя. В итоге пока вы вспоминаете, в какой последовательности надо жать кнопки, чтобы сделать какой-то спецудар, и потом несколько секунд эту последовательность набираете, вас уже успевают пару раз ударить. Например, чтобы метнуть крюк, что на Супер Нинтендо делается одной кнопкой, здесь надо быстро нажать подряд три.

И тем не менее, хорошая игра есть хорошая игра, хоть и не шедевр. Шедевры на геймбое, как правило - те игры, которые делались специально для него и рассчитывались на его возможности. Да "Бэтмэн Навсегда" очень проигрывает без всех тех визуальных эффектов и зловещей музыки, бывших на SNES. Однако самые большие фанаты Бэтмэна, а также те, кому дома играть некогда или у кого нету Супер Нинтендо, пожалуй, смогут составить себе определенное представление об игре, явившейся хитом 95-го года и по геймбоевой версии. **ДР11**



Судя по тому, что есть «Ребенок - 2», должен быть и «Ребенок - 1». В нем некий юный неандертальец каким-то невероятным способом (не обошлось без проказ злобных врагов, разумеется) попадает на Луну. На луне хорошо. Там, правда, немного пустынно, но зато просторно. Ребенок Би Си (так этого доисторического неандертальца зовут, в дословном переводе его имя можно представить как Ребенок до Р. Х., или, для атеистов, Ребенок до Н. Э.) устроил там себе пикник. И вот однажды, прогуливаясь по лунным просторам, он услышал страшный бабах и увидел, что Земля раскололась пополам. Ужас! Снова злой король Друль строит свои козни! Ну уж, конечно, Ребенок это дело так не оставит! И вот он снова отправляется в поход, на сей раз с Луны на Землю.

Основным оружием Ребенка является его каменная голова. Этой головой он долбает все, что попадается ему на пути - врагов, стены, пол, всевозможные бутылки и бутылочки. Второй инструмент из его арсенала - замечательные зубы. С их помощью он умеет карабкаться по стенам и деревьям, запросто вгрызаясь в кору и бетон. А иногда, почувствовав приступ голода, может запросто сожрать и пару-другую врагов. Вообще же надо сказать, что игра сделана отменнейшим чувством юмора, каковое в последнее время, к сожалению, все гульше уступает место на видеоприставках жестокости и садизму (см. «Парк Юрского Периода 2»). То, как выглядит и как прикальвается на маленьком геймбоевом экране юный неандертальец, способно надолго приворовать к игре любого, даже критически к электронным развлечениям настроенного, человека. Казалось бы, Гейм Бой - система, не обладающая большими возможностями для отменной графики, а н нет: столь веселых ситуаций я нечасто встречал даже на АДО. Лица персонажей в разные моменты жизни (и смерти) столь выразительны, что заставляют на время отставлять игрушку, чтобы вдоволь похохотать. Комическая обстановка поддерживается и совершенно замечательным звуковым оформлением, довольно разнообразным, меняющимся в зависимости от ситуации на экране; но все время заставляющим дрыгать конечностями, свободными от управления Ребеночком. Вообще, «Доисторический Ребенок» - яркий пример того, что вполне можно сделать замечательную игрушку и на 8-битном Гейм Бое, главное - иметь отменное чувство юмора и желание сделать Шедевр, и не заработать как можно быстрее и как можно больше денег на столь на качестве игры, сколь на ее названии в честь какого-нибудь популярного фильма, что, к сожалению, характерно для многих игровых разработчиков. Фирма Hudson Soft, к ее чести, этим не страдает. И потому иногда делает шедевры, одним из которых является «Ребенок до Н.Э.». Итак, неандертальец отправляется спасать Землю. Начинается все на Луне. Он идет по дороге, по возможности, бьет всех головой, прыгает,кусается за стены (иначе это и не название), и даже парит в воздухе, кувыркаясь вокруг своей головы. И наконец, находит некую штучку, отдаленно напоминающую бутылку. Шмяк ее железобетонной башкой!!! Из бутылки выпадает кусок мяса. Его Ребенок аппетитно сжирает. После этого начинается «мясная» рулетка - обжора начинает с большой скоростью изменять свой внешний вид в ожидании нажатия вами кнопки. Когда вы ее нажмете, с ребенком произойдет одна из трех возможных метаморфоз. Во-первых, он может превратиться в воришку. В этом случае на нем окажется тюрьмная полосатая роба. Однако наш ээк не такой простой, как кажется на первый взгляд, так как он из тюрьги-то смылся, прихватив с собой пачку отмычек. И теперь запросто может открыть любую дверь из иногда встречающихся на уровне, за которой находится секретная комната. Во-вторых, он может стать Суперребенком. В этом случае он получит полагающийся в таких случаях плащ с длинными полами и острые уши-крылья. Теперь его головной удар стал в два раза сильнее, и он даже может портить жизнь врагам, просто долбя башкой землю. На конец, третий вариант метаморфозы - превращение в Голодного Ребенка.



ка. Доисторическое Дитя приобретает безумные беззрачковые глаза и ОГРОМНЫЙ зубастый РОТ. Этим ртом он жрет все, что видит. Он бы даже землю всю с удовольствием сожрал, но немного рта не хватает. Однако врагов он поедает отменно. Все эти три подвида Ребятенка имеют свои собственные анимационные наборы, причем наборы очень веселые. Ребенок - вор презабавно хитро озирается, прежде чем начать колдовать над очередной дверью. Супер Ребенок имеет крайне строгое выражение лица, особенно в те минуты, когда кого-нибудь бьет. (Такое ощущение, что он говорит при этом: «Вот тебе, негодяй, знай, как на маленьких нападать!»). Но, конечно, самый веселый из них - это Голодный Ребенок. Видели бы вы выражение лиц врагов, которых он заглатывает и пережевывает своими огромными зубами, или выражение его собственного лица, когда он пытается съесть весь пол под собой - Есть еще один вид, который иногда принимает Ребенок - это вид Раненого. В таком случае он больше похож на мумию, весь бедняжка, в бинтах, и урон его здоровью, наносимый всевозможными встречными неприятностями, удваивается. В раненого превращается, когда его побьет специальный новый враг - Механический Ребенок. На бой с Механическим обычного Ребенка доставляют цветки, растущие на лунной поверхности. (Но если обычному Дитю удастся победить Механического в трех поединках, он получит одну дополнительную жизнь.) Надо сказать, что иногда в безобидных и обычно полезных бутылках кроются мелкие пакости. Например, там может сидеть такой маленький мохнатый, который тут же заглатывает Ребенка и начинает страстно его жевать. Если не отбиваться от него что есть мочи кнопкой «A», так он запросто может и сожрать! Вообще, все огромное многообразие веселых панков-врагов, встречающихся в этой игре, не описать, их надо видеть. Но ни одного скучного персонажа тут определенно нет, все прикалываются изо всех сил, даже когда умирают. Пакости иногда кроются и за дверьми, которые открываются Ребенком мордой. Там иногда может оказаться тюрьма. Естественно, нашего зека хватают и сажают за решетку. Спасти можно, только подкупив судью с помощью половины запаса мордочек, что у нас имеются, и это обидно, так как за каждую их сотню дают лишнюю жизнь. Но вообще, обычно за дверьми скрываются только приятные неожиданности - например, больница, где можно полностью поправить свое здоровье и к тому же увеличить мощь своей атаки; или склад, где имеется целых три куска мяса - так что можно выбрать, кем стать. Вскорости после освоения всей лунной поверхности и победы традиционного для окончания уровня Главного Гада, Ребенок оказывается на первый взгляд, в воде: начинает как-то странно плавно передвигаться, изменяется выражение лица, как будто он старательно держит дыхание, и враги превращаются в нечто, напоминающее рыб. Но, присмотревшись, вы поймете, что оказался Ребенок не в воде, а в космосе. Тут он умеет куда более плавно двигаться, летать почти горизонтально и очень высоко прыгать (если не отпускать кнопку направления вверх), а враги тут спрятаны в скафандры. Но еще до того, как Ребенок окажется в космосе, ему придется пробежать по железно-дорожному составу. Откуда такой взялся на Луне - совершенно непонятно, но и неважно, так как все равно весело. Завершает картину высокого класса этой игрушки то, что вней есть система паролей. Так что, если вас убили на втором часу игры где-нибудь на пятом уровне - не отчаивайтесь. Во-первых, у вас неограниченное число возможностей продолжить игру с начала уровня, а если нет времени или вы устали - выходите и записывайте пароль, который вам сообщат. Только не выключайте вашу игрушку, не узнав пароля!

Продолжая тему подсказок, расскажу о том, что надо знать и уметь, чтобы успешно спасти Землю. Во-первых, надо научиться правильно хвататься зубами за стены. Не смите никаких кнопок, только прыгайте. Карабкайтесь с помощью кнопки «A». А если хотите головой оттолкнуться от стены и прыгнуть еще выше (такой способ передвижения очень удобен, если Ребенок зажат между двумя стенами или деревьями) - после первого прыжка совершайте дальнейшие, дергая головой по кнопке «B». Очень удобный маневр, доступный Ребенку - это верчение в воздухе, позволяющее парить. С помощью этого приема, во-первых, можно без труда пролететь все препятствия (вроде ям с шипами), а во-вторых, только активно используя этот маневр можно удержаться на помосте при драке с Механическим Ребенком. Ежели вдруг какой злой панк схватит вас за шкирку и потащит вверх - спокойно, это хороший зверь, его полетом можно управлять и он везет вас куда надо. Главное - как можно дольше не давать ему врезаться в потолок. А если вам на голову упадет большой каменный куб - тоже не страшно, но зато весело: Ребенок немного сплющится. Правда, он на некоторое время лишится способности прыгать. Наконец, если вам вдруг очень хочется попасть туда, куда вроде бы попасть никак нельзя, но там явно что-то есть, попробуйте нажать кнопки «вниз» и «A». Весело вам провести время! DR12.

Здесь крапленых карт не бывает!

Карты - картышки... А мама говорила, что их играть плохо. И закончиться все может большими долгами и тишина, еще хуже. (В салунах Пуэрто-Рико из-за картежных ссор сразу же шли в ход ножи «нулевого» размера). Но одно дело - поиграть с незнакомыми небритыми мужчинами, а другое со своими друзьями. Перекинуться пару раз в дурачка или расписать пуло в преферанс - здесь нет ничего крамольного. А разложить пасьянсы при финансово-экономической нестабильности - сам бог велел. Занятие чрезвычайно увлекательное и затягивающее. Solitaire Fun Pack - как раз то, за что мама ругать не будет. Ты же не где-то по подворотням пьешь портвейн. Сидишь себе тихонечко в уголке с Game Boy-чиком и час не дуешь.

Надо отметить, что куча любимых карточных игр настолько огромна, что вмещает 12 разных вариантов. Я (если честно) не большой любитель знаний различных карточных пасьянсов и игрушек. Поэтому описание существует в Фэн-Паке игровых партий буду предельно краток. (Знаниям объяснять ничего не надо. Поймут сами). Ну а у начинающих появится шанс пройти школу карточного искусства, начиная с азов.

Приведу только названия:



Видел? Во всем этом тебе предстоит научиться играть. Разложить пасьянсы не так сложно как кажется в начале. Часто дело сводится к тому, чтобы кладеть меньшую карту на большую и чередовать красную масть с черной. Однако, как видишь, есть и другие комбинации из различных игр

керлем не менее, все варианты интересны и требуют трезвости умных смекалки. А когда научишься выбирать каждые разы, есть возможность испытать себя в настоящем чемпионате. Здесь тебе предложат

Может, ты сумеешь продемонстрировать, что му научился. Остается добавить что игрушка отлично оформлена в звуковом и графическом отношении. Прекрасные залоги перед каждым коном никакого не оставят равнодушным. К тому же в

Solitaire Fun Pack могут играть как зеленые любители, так и профессионалы, умудренные опытом. Интересно будет всем! Так что не могу не отметить, что Solitaire - одна из популярнейших игр у пользователей персональных компьютеров. Она обогнала даже таких гигантов как DOOM. Так что AM 44

По динозаврам

Ну очень любят люди в Америке делать игры, посвященные всевозможным интересным фильмам. Я сейчас решил специально посчитать, сколько игр, описанных в этом журнале, сделано по фильмам, и вот что получилось: 6 игр основаны на всевозможных художественных фильмах (·Indiana Jones·, ·Demolition Man·, ·Star Trek·, ·Stargate·, ·Batman Forever· и, конечно, ·Jurassic Park·), и три — на диснеевских мультфильмах (·Mickey Mania·, ·Beauty and the Beast· и ·Aladdin·). В сумме — почти половина всех имеющихся тут игр! Вот такая арифметика:

Игры по фильмам бывают разные. Одни сделаны исключительно на

основе сюжета и авторы, насколько это было возможно, следовали ему в своем творении. Конечно, сложновато сделать платформенную аркаду по художественному фильму, даже по боевику, так, чтобы в ней нашли отражение все перипетии сюжета, но нечто сотворить все равно можно, чтоб пострелять, побегать, попрыгать,

а изредка немного и подумать. Наиболее ярким примером подобной игры является в этом выпуске, пожалуй, игра про Индиану Джонса.

Другой тип игр: по мотивам фильмов. Это игры, в которых из кино пришли только герои, а все остальное уже придумано авторами. Иногда эти игры являются ·продолжениями· кинолент, то есть события в них начинают разворачиваться с того момента, на котором закончился фильм, или даже через долгое время после него. ·Парк Юрского периода, часть 2· является именно такой игрой. Начинаются события в этой игре через год после окончания кинособытий. Напомню, что в фильме идет речь ·Парке развлечений, где удалось генетическим путем вывести настоящих динозавров, которые, благодаря поискам обиженного техника парка полностью вышли из под контроля. Естественно, в массе игр, посвященных ·Парку Юрского Периода· (а таких очень много), основная задача игрока — перестрелять как можно больше динозавров.

Предполагается, что после окончания действия фильма Парк оградили от внешнего мира и дали там волю доисторическим хищникам. Описывающая игра начинается ·тот момент, когда, через год после закрытия Парка, возникает необходимость вновь в нем

побывать. Вы, доктор Грант, берете свой пулемет, и отправляйтесь за ворота жуткого зверинца с целью добраться до его центра. А за воротами вас ждут толпы голодных рептилий, готовых сожрать вас при первом удобном случае. Они, кроме того, еще и зуб на вас имеют за первую часть ·Парка·.

Итак, доктор Грант вскидывает пулемет, и отправляется в опасный поход. Благодаря фантазии авторов, даже безобидные мелкие травоядные динозаврики приносят такой же вред здоровью посетителей, как и мощные бронзозавры. Их всех надо отстреливать. Кто-то исчезает уже после первого попадания, кого-то надо долбнуть как минимум раза три, прежде чем он растворится в воздухе, а бывают тут такие враги, что выдерживают выстрелов по пятьдесят-сто, и для борьбы с ними надо обязательно найти укрытие.

Чтобы пройти каждый этап, вам надо собрать определенное количество ключей. Количество этих ключей растет от уровня к уровню, так же, как и сложность их добывания. Если на самом первом уровне надо просто идти по немного пересеченной местности, стрелять и брать все, что валяется на пути; то впоследствии надлежит не только отстреливаться, но и пытаться выяснить, куда же запрятаны ключи, так как бывает обидно оказываться в

конце уровня перед запертым выходом.

Игра делится на несколько уровней, каждый из которых состоит из разного количества этапов. В конце уровня, как и положено по жанру, вас ждет Главный Монстр - большой-большой динозаврище, справиться с которым не так-то просто. Иногда нужно искать укрытие, чтобы вас ненароком не раскоптал бронтозавр, иногда - бежать сломя голову от тиранозавра (не забывая по дороге икнуть пару-тройку встречных врагов).

Но на самом деле истреблять всех подряд вовсе не необходимо. Ваша задача - найти все ключи. Поэтому иногда не стоит тратить время на поджидание и отстрел какого-нибудь птеродактиля. Кроме того, необходимо

учитывать, что монстры в этой игре, похоже, все равно бессмертны, поскольку едва вы отойдете на пару шагов

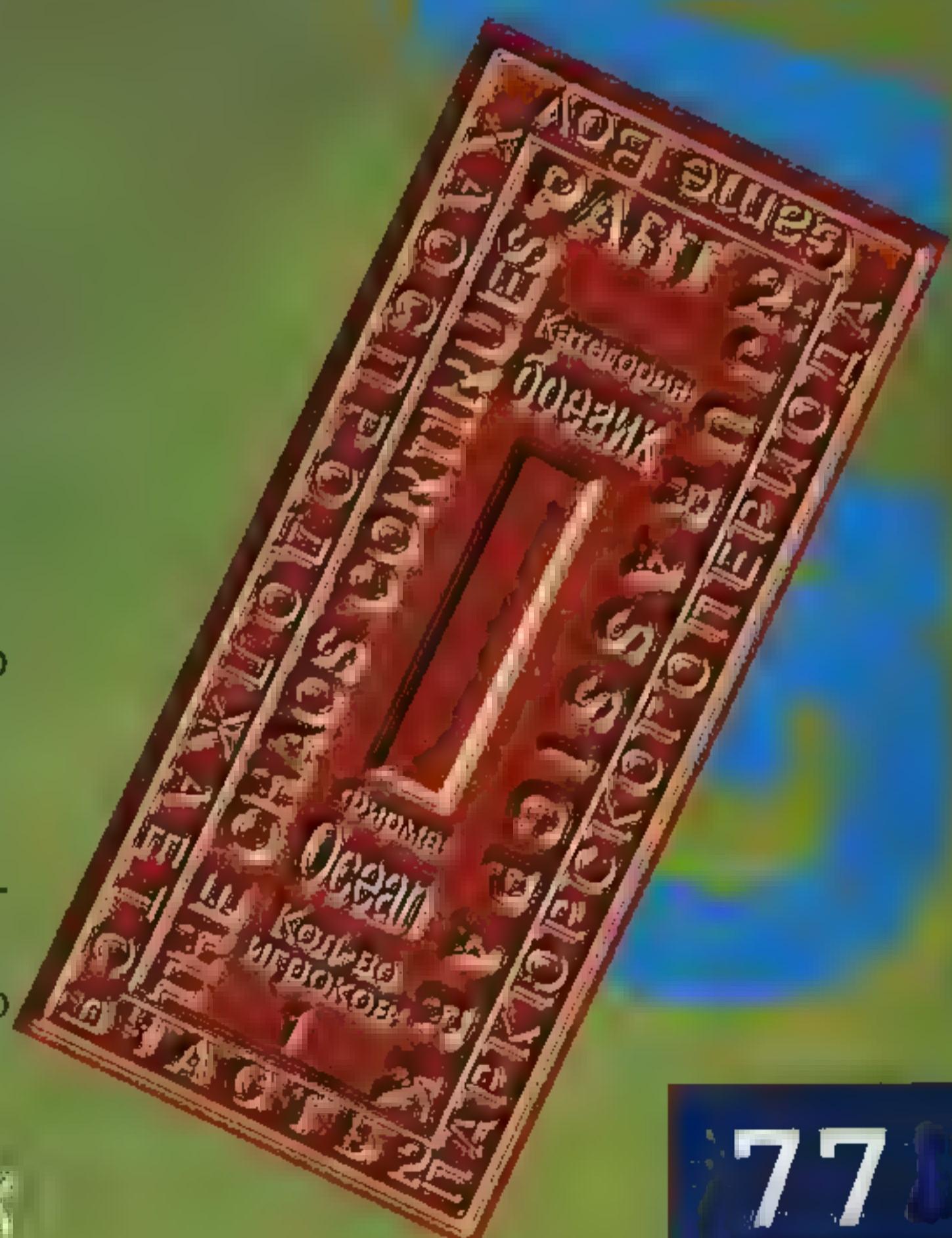
от того места, где вы их только что истребили, как они там вновь появляются. Это, кстати, необходимо учитывать, когда приходится возвращаться по уже однажды пройденным тропам (а на высоких уровнях это придется

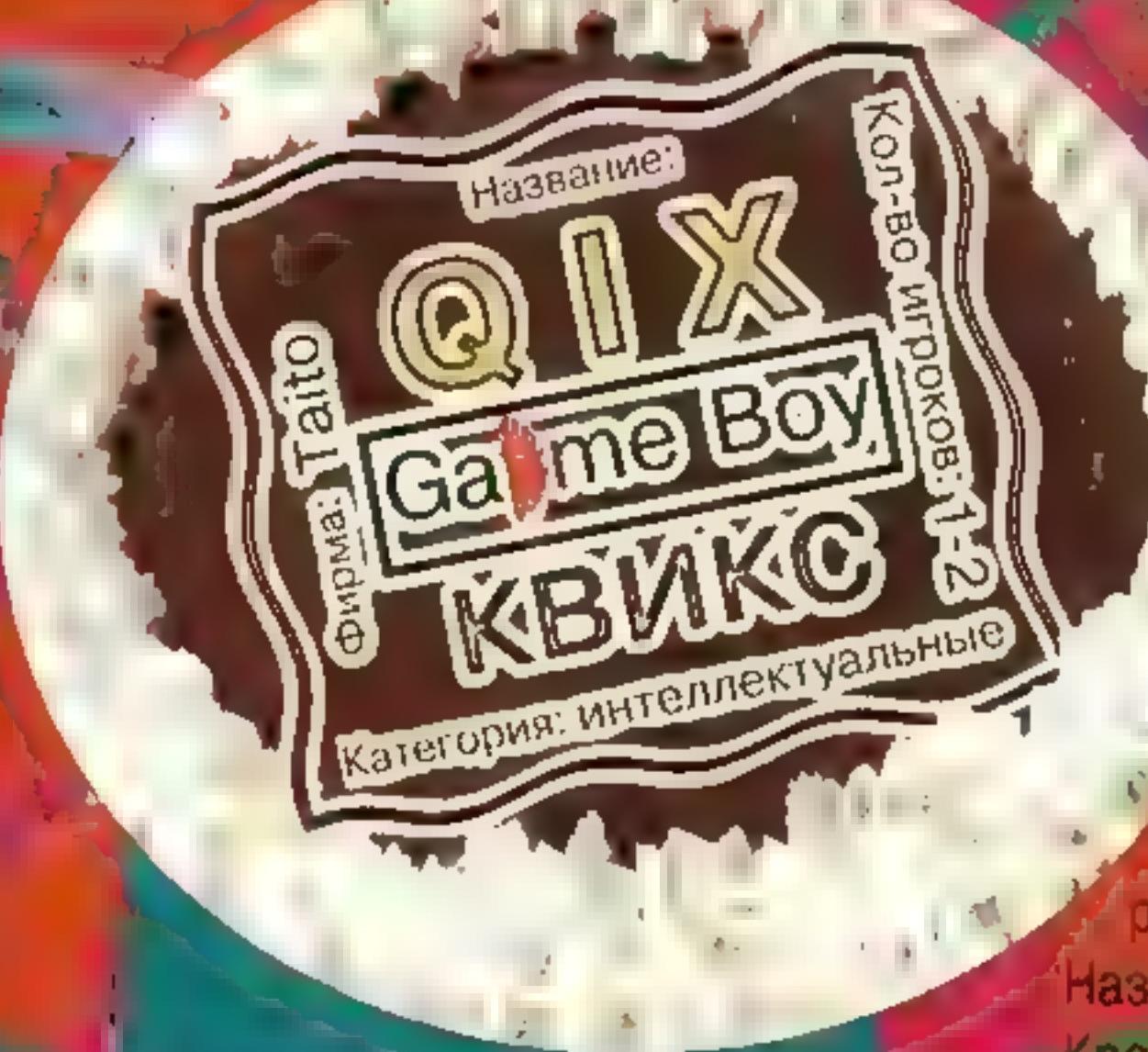
делать постоянно), чтобы какой-нибудь только что убитый вурдалак не застал вас врасплох.

Доктор Грант, как Сухов умеет стрелять из своего пулемета и вбок, и вверх, и по диагонали. В игре приходится использовать все способы стрельбы, особенно когда вдруг у вас над головой появляется какой-нибудь любитель попрыгать. Кроме того, доктор умеет плавать, причем, похоже, у него есть жабры, так как под водой он проводит сколько угодно времени. И под водой столь же успешно стреляет его оружие. Наконец, мистер Грант умеет карабкаться на деревья, если у них достаточно прочные сучья. Хотя и деревья, и поверхность земли в этой игре немного странноваты - дерево представляет собой столб с палками, торчащими во все стороны, а около его вершины запросто может снова оказаться поверхность земли, эдакий «второй этаж», и по этому этажу будут столь же бодро, как и по всем остальным, бегать всяческие твари.

Вообще же мне совершенно непонятно, куда смотрят защитники животных. Динозавры - рептилии достаточно редкие, и так зверски их истреблять, как это делает так называемый «ученый» - значит нарушать закон, запрещающий отстрел редких животных. Если они угрожают его жизни, то, спрашивается, зачем вообще лезть в место

их обитания? По сюжету игры, это делается для того, чтобы динозавры не мучили мирных жителей близлежащих островов, но ведь Двери Парка уже были закрыты в течение года! В общем, я против такого садизма. Ладно, когда уничтожают вооруженных врагов-людей, которые имеют достаточный интеллект, чтобы отвечать за свои поступки, но динозавры - не люди, они управляются исключительно инстинктами, и отстреливать их - значит проявлять свою дикость. Уж хотя бы стрелял доктор какими-нибудь ампулами со снотворным, так нет же, нормальными патронами. • ДП13





Игра Квикс впервые появилась на игровых автоматах в 1981 г. В то далёкое время она пользовалась бешеною популярностью (извини, Doom еще не сделали). Как известно новое хорошо забытое старое. Поэтому теперь ты можешь играть в классическую аркадную игру с помощью Game Boy. Главный герой именуется очень знакомо - Маркер.

Ты, наверное, часто называл так какойнибудь фломастер или ручку.

Суть игры: Маркер бегает по местности, как заведенный. Твоя задача, управляя им, обвести как можно большую площадь, избегая при этом опасных противников - Квикса и Спаркса. Они двигаются по игровому полю и вокруг него.

Чтобы перейти к следующему уровню придется проявить чудеса ловкости рук и отхватить определенный процент игровой площадки. По тактике это похоже на игру «ножички» или откусывание блина (если ты конечно когда-нибудь видел

квадратный изъянный блин). Отъел кусочек, затем еще, еще... Победа!

Не думай будто игрушка - легкотня! Многие самоуверенные типы, начав играть, быстро садились в лужу.

Почитай для начала про управление.

Назначение основных кнопок.

Крест управления.

Используется для перемещения маркера по границе игрового поля.

Крест управления и кнопка A (вместе).

Маркер чертит линию на высокой скорости. При обведении замкнутой площади она становится светло-серой. Чем больше охватишь, тем больше получишь очков.

Крест управления + кнопка B (вместе).

Маркер чертит линию на низкой скорости. За обведение области на низкой скорости дается в два раза больше очков, чем за обведение такой же области на высокой скорости.

Теперь настало время познакомиться поближе с действующими лицами и исполнителями.

Маркер. О нем я уже достаточно рассказал. А если начнешь играть - сам попросту станешь маркером.

Квикс. Вражина, который хаотично двигается по игровому полу. Попадешься в его лапы, не обижайся!

Спаркс. Этот участник двигается по кромке игрового поля. Если Спаркс коснется Маркера, то Маркер засмеется... Шутка - загнется естественно.

Фитиль. Если при проведении линии ты остановишься на определенное время, то в начале линии появится Фитиль, который будет догонять Маркера. Если Фитиль соприкоснется с Маркером, то Маркер сгорит на работе.

Супер Спаркс. Если задержишься на одной стадии слишком надолго, то услышишь предупредительный звук и Спаркс изменит свой вид. Супер Спаркс - это так же и супер опасность.

Несколько советов юным Маркерам: Как известно, при обведении территории на меньшей скорости получаешь больше очков. Значит торопиться не надо. В верхней левой части экрана показывается процент площади, которую надо обвести для перехода на следующую стадию. Если превысишь заданный процент, то сумма превышения умножается на 1000 и прибавляется к очкам. (И это правильно!)

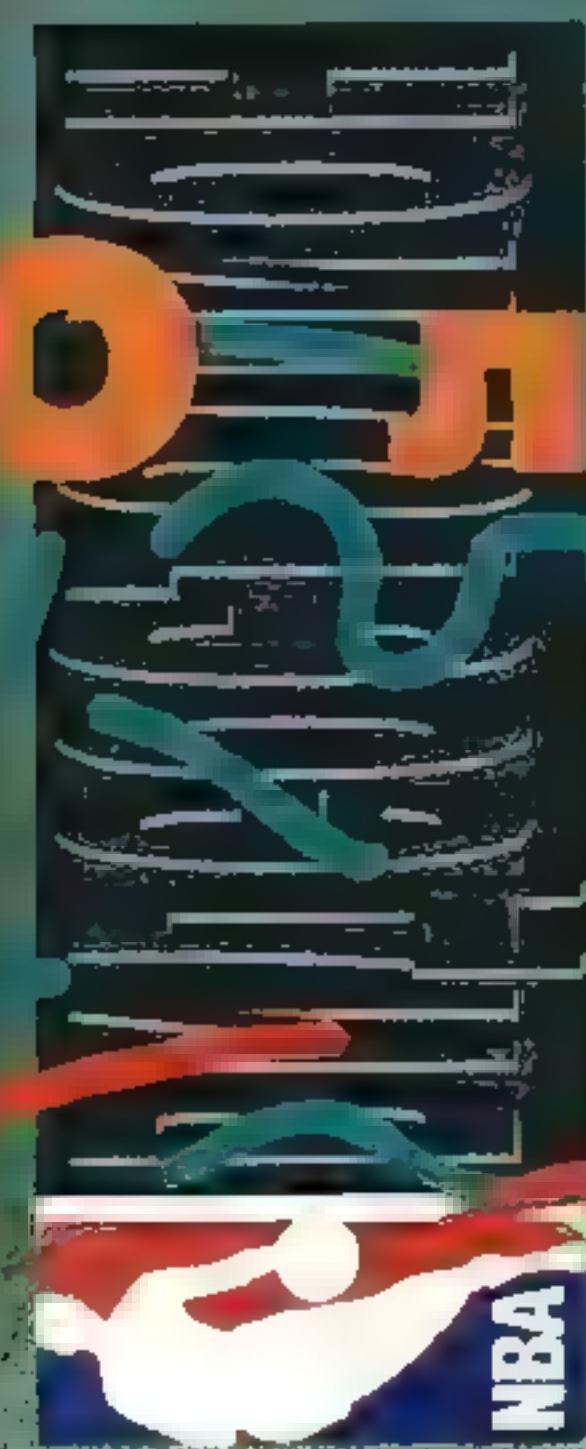
При наборе 50 000, 100 000, 200 000 и 500 000 очков - получишь дополнительные жизни. На более

сложных стадиях игры на игровом поле иногда появляется два Квикса. Если тебе удастся разъединить обоих Квиксов, то появится надпись «Split Qix». (Квиксы разъединены). Хотя ты и не получишь премиальных очков за этот раунд, премия за следующий раунд будет удвоена. Пройди барьер 99%! Если удастся обвести 99% экрана, то получишь специальный приз - 50 000 очков. Это нелегко, но результат оправдывает затрату усилий. Уверен, ты часто слышал, что требуются маркшейдеры, но чтобы работать маркером...

Попробуй себя в новом качестве! Карапашом нестанешь, а какимнибудь «Паркером» запросто! AM45

Привет, геймер!! Уверен: сейчас вечер, на улице холодно и ты сидишь дома. Лают собаки, иногда до тебя доносятся пьяные песни подгулявших прохожих или ругань соседей за стенкой. За окном темно, тебе скучно, а телевизор осточертел. Ты читаешь наш журнал, добрался до "Видеостадиона" и думаешь: "Какой еще баскетбол! О чём они!" Действительно, нет ничего смешнее: "NBA Jam" и ряды обшарпанных палаток в твоей унылой дымной Капотне, в этом хмуром царстве грязного снега! Здесь все совсем по другому и местный громила Витька Косой уже сделал свой джем, разбив последний фонарь на твоей улице... Так примерно думаешь ты. А зря! Почему бы не помечтать?

...Душный вечер. Слабый ветерок с океана едва ~~кощлит листья пальм~~: Огни небоскребов. Репортерские звуки и аромат соуса из ресторанчиков. Ты медленно сворачиваешь с Шестьдесят Шестой Авеню на своем ~~карилаке~~ и паркуешь машину у стадиона ("Колизеум"? "Палладиум"? "Форум"?). В Америке на баскетбол приезжают целыми семьями. Хм... Значит, и ты со своей "girl-friend", какой-нибудь Сэйрой - протискиваешься через толпу фанатов и занимаешь место на 65 ряду арены. Покупаешь у боя две баночки коки и с нетерпением ждешь появления любимцев. А пока лениво поглядываешь на па танцовщиц, "разогревающих" публику. И вдруг!!! Шквал аплодисментов, шум, вопли! Вот они, герои, звезды - твои чумовые "Лайкерс!" И ты забываешь про все: про время, про белозубую Сэйру, про бизнес, про счет в банке, и после каждого трехочкового броска, словно псих, вскакиваешь с места и орешь как мальчишка, которому 14 лет!. А, впрочем, тебе столько и есть!



Ну как, помечтали? Теперь об игрушке. Сначала посмотри по телеку "Лучшие игры NBA" по каналу "Россия" (в субботу), войди во вкус. Во всяком случае, почувствуешь атмосферу этого шоу. Присмотрись к игрокам, чтобы знать, кого выбрать себе в команду. И лишь после этого включай Game Boy.

ОДНА ЖЕ ИГРОШКА ИЗ СЕЙРОЙ корабочки.



START.

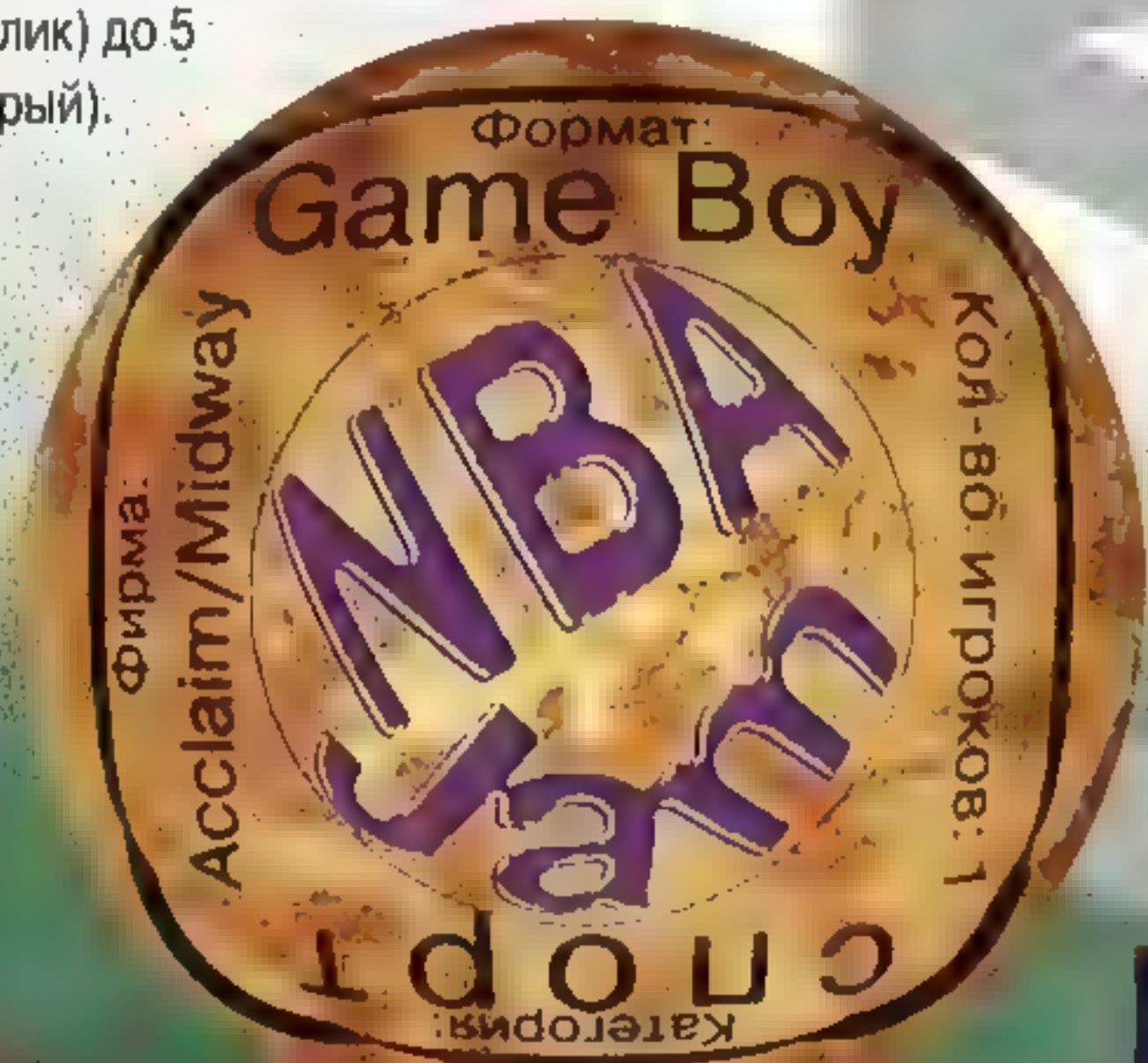
При появлении начального экрана не нажимай эту кнопку - начнется игра. Тебе надо разобраться во всех тонкостях, "въехать". Поэтому жми кнопку B - выбор вариантов.

Timer Speed (скоростной таймер) - позволяет установить скорость, с которой будут отсчитываться четверти игры (от Очень Медленно до

Очень Быстро).

Drone Difficulty (ловкость) - дает возможность определить проворливость, гибкость твоему игроку от 1 (неповоротливый меланхолик) до 5 (шустрый).

Tag-Mode (управление): OFF - ты управляешь игроком, а партнера ведет компьютер. ON - твой игрок тот, у кого мяч.

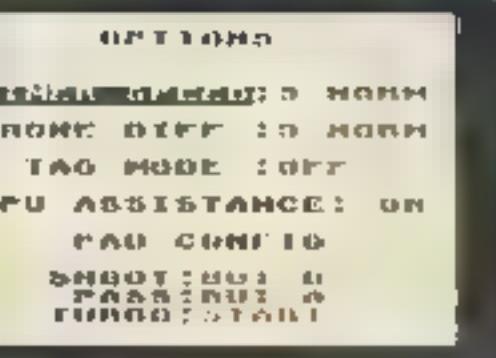




Nintendo GAME BOY...

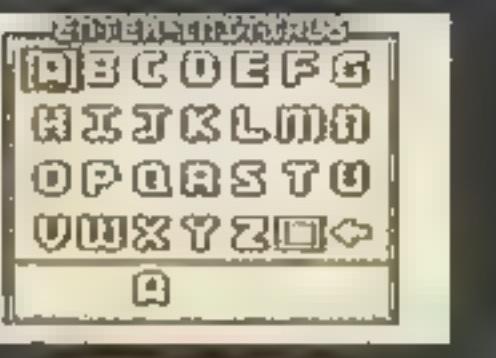
Computer Assistance (помощь компьютера). Если дела твоей команды плохи, при выборе этого варианта повышается вероятность попадания мяча в цель. Если эта функция не используется - шансы 50 на 50.

Controller Configuration (закрепление конкретных функций кнопок).



Nintendo GAME BOY...

Автоматическая установка: А - передать/схватить В - бросить/блокировать Start - турбо Select - пауза. Теперь нажимай кнопку Start и крестом управления выбирай, будешь ли вводить свои инициалы (Yes) или пароль (хранение данных о достижениях, рейтинге, % выигрышей и потерянных командах). Если статистика тебя не интересует, жми на EX (вывод) и В.



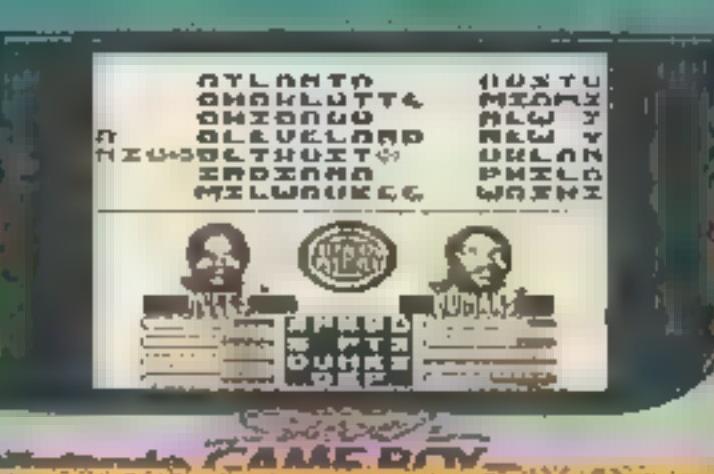
Nintendo GAME BOY...

Остается выбрать партнеров по клубу. Каждая команда в NBA JAM состоит из двух игроков, рейтинг которых оценивается в 4 категориях (скорость, трехочковые попадания, ведение мяча и защита). К стыду своему, я знаю лишь трех игроков: Шакила, Майкла Джордана и Хоакина Олажьювона.

Первых двух в списках игроков NBA JAM не обнаружилось, и я выбрал сутулого громилу Олажьювона (рост около 2.20). И не ошибся. Во-первых, у него один из лучших показателей в лиге по трехочковым броскам, а во-вторых, он оказался трудягой. Так я примерил майку "Хьюстон Рокетс". Ну, а тебе решать самому, кем из чернокожих гигантов быть. Белые в NBA - редкость, всех расхватали!..



Nintendo GAME BOY...



ИГРА

Я уверен, что футбольные правила ты знаешь лучше, чем баскетбольные. Баскетбол в России не очень популярен: мало площадок (особенно на открытом воздухе), да и климат не тот. А главное, папа не водил тебя на баскетбольные матчи, не привил любовь к этой игре. Поэтому слово "Jam" скорее ассоциируется у тебя с вареньем, чем с баскетболом.

Итак, главное,

Четверть, правила!

4 четверти по 3 минуты каждая. За попадание в корзину дается 3 очка (из-за линии), 2 очка (ближе линии).

Понятное дело, при переносе баскетбольной игры в формат Game Boy, пришлось прибег-

доочно терроризировать кнопку "B": может повезти). Если игрок трижды подряд поражает корзину, то получает неограниченное количество TURBO.

Вероятность последующих попаданий в корзину для такого асса повышается (пусть даже он бросает с центра площадки). Мяч в руках у него светится и оставляет дымный след! Правда, состояние TURBO продолжается до результативного попадания соперников и совсем не мешает партнеру по команде набирать очки.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ:
Крест управления - для перемещения игрока по площадке. В нападении Кнопка A - передача. Тут требуется особая точность, соперник не прочь получить подарок, перехватив мяч. Кнопка B - бросок. Твой игрок отпустит мяч (бросит), когда ты отпустишь кнопку. Если ты сделаешь это в верхней точке прыжка - увеличишь точность удара.



Бросок до или после верхней точки - несколько уменьшит вероятность попадения, зато может помешать обороняющемуся сопернику блокировать (перехватить) мяч. Несколько быстрых нажатий B - обманные финты (при этом прерывается дрибллинг: нужно либо пасовать, либо бросаться).

Соперник хладнокровно дождется твоего приземления и затем разит кольцо. "Прыгать" поздно - тоже не вариант, мяч пролетит над тобой. Если изображение мяча на экране загигало - значит тебе удалось коснуться мяча и изменить направление полета.

START - TURBO - удвоенная возможность заблокировать удар. Кстати, при отпускании кнопки TURBO количество

START-TURBO. Понятно, что это - увеличение скорости, уход в отрыв. Количество TURBO (энергии) ограничено и указывается измерителем, находящимся в верхней части экрана. А плюс TURBO - более быстрая в точная передача.

В плюс Start - усиленный, эффектный бросок. В защите.

Кнопка A - попытка схватить мяч, выбить их рук противника.

Кнопка B - блокировка. Опыт приходит постепенно. Если "прыгашь" рано - со-

востановится. А плюс TURBO - повышенная "толкучесть". Поскольку в NBA Jam фактически нет правил, это означает, что при соприкосновении с игроком противника - тот отлетит в сторону.



Считай, что ты его слышишь. Беготня, хаос, черные тени - молнии. "Смешались в кучу кони, люди..."

Да, NBA Jam - сначала покажется тебе просто таки Бородинской битвой. Трудно будет не перепутать игроков, вовремя бросить в нужный момент помешать. Потом что-то начнет получаться. Я выиграл в четвертой игре. У тебя, уверен, может случиться победа уже в третьей встрече. Главное - совсем не это, не результат, не очки. К пятнадцатой, сотой игре ты поймешь,

Впрочем, та же удача постигнет и твоего игрока. В плюс Start - гораздо более высокий прыжок для блокирования удара. **СВИСТОК**

кала не темнокожая звезда.



ДОПОЛНЕНИЯ ОЛАЖЬЮВОНА

1. В положении (Tag Mode) ON управление передается с мячом. Если же пас перехвачен, ты продолжаешь управлять тем игроком, который отдавал мяч.

2. Когда игрок находится за пределами экрана, его положение показывается стрелкой цвета его команды. Расстояние от края показывает, насколько далеко за пределами экрана.

рана игроков, а высота ступаки - положение игрока на площадке в вертикальном положении.



3. При использовании энергии TURBO стрелка темнеет.

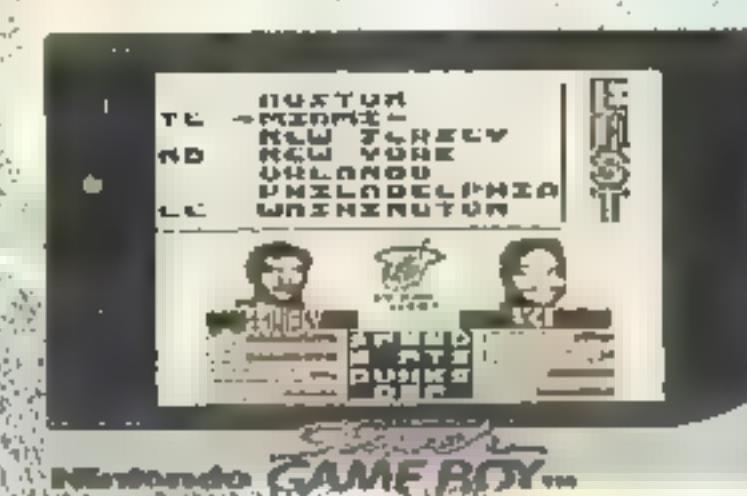
4. Трижды подряд отличившемуся герою матча, тем не менее, требуется нажатие кнопки TURBO.

5. Расположение игрока и его рейтинг - вот основные критерии попадания в кольцо при нажатии кнопок B и Start (TURBO). Правда, на рейтинг надейся, но и сам не плохай!

...Матч закончился. Под гимны фанатов пройди к своему капитану. Какой прекрасный вечер! Не плохо бы отметить победу. Я знаю один хороший китайский ресторчик, вам с Сэйрай понравится!

Но только уговор: не больше бокала кампари с апельсиновым соком!

[АБ 03].



С третьей попытки мини - чемпионат "Видео-стадиона" (напомним: в этом разделе на разных платформах "соревнуется" одна и та же спортивная игра) закончился без сенсаций. NBA Jam T.E. для Super Nintendo на первой ступени пьедестала почета. "Справедливость восторжествовала!" - в один голос заявляют наши эксперты. Действительно, когда "Видео-стадион" только задумывался, многие фыркали: "Это будет не интересно. Ясно, что каждый раз Super Nintendo будет на первом месте!" И ошиблись... Победы Game Boy (Tennis, №19) и Dendy Junior (F1, №20) - восьмибитных "мальчиков" над шестнадцатибитными "звездами" - внесли в "Видео-стадион" неожиданный элемент интриги. Но класс все же остается классом!..

NBA: Сирена

В этот раз события развивались так. NBA Jam на Game Boy отпал сразу: динамичный, но слишком обычный (мигающий после трехкратного точного попадания в кольцо мяч уже сильно не удивляет): Достоинств Game Boy, конечно, не отнимешь (NBA - в кармане твоей куртки!), но даже при игре "два на два" визуально отличить одну команду от другой трудновато. NBA Showdown'94 для Mega Drive - отличный баскет-симулятор. Однако доскональное, тщательное перенесение в формат MD-игры сыграло роковую роль. Игроков на площадке безумно много (хотя мы понимаем, что в настоящем баскетболе тоже по пять!) и с меню разработчики погорячились: слишком наворотили. Всегда почему - то хочется играть, а не копаться в настроечном меню!..

Диагноз для MD ("перестарались!") совсем не подходит Dendy Junior. "Super Basketball" - игра упрощенная, да и слишком. Всего 7 команд на выбор, 10 игроков (5x2) носятся по площадке (ничего не разобрать!), лица неразглядываемы. Правда, есть изюминка (тоже, огромный изюмище!): вставки-перебивки. Документальный фильм на Dendy Junior - это очень круто! Но... до момента, когда включаешь "NBA Jam T.E." на Super Nintendo. Первые слова: "Сеги, Денди и Гейм Бой - отдыхают!" Реалистичнейшая графика, playability, чувство меры и изящество разработчиков, лица игроков и меню (как на фото 13x18!), кажется, капельки пота на коже можно увидеть!, "бьющие" по ушам разговоры, крики, ор, режим убыстряющейся игры (Juice Mode) для ассов, горящий мячик, прожигающий сетку... Словом, вот так, взахлеб - и только "ОЧЕНЬ!" Сплошные достоинства! "NBA Jam T.E." - чемпион!

Game Boy.

Ассортимент картриджей.

Боевик

Batman Forever
Jurassic Park-2
Mega Man-3
Monster Max
Probotector 2
Robocop vs Terminator
Stargate
T.M.N.T-2
T.M.N.T-3
Wario Blast
Judge Dredd



Гонки

F1-Race
Nigel Mansell



Интеллектуальные

Alley Way
Casino Fun Pack
Chess Master
Gallery
QIX
Solitaire Fun Pack
Solitaire
Tetris
Yoshi's Cookie



Приключения

Animanacs
BC Kid 2
Cool Spot
Donkey Kong
Duck Tales-2
Kid Icarus
Kirby's Dream
Kirby's Dream land
Mario & Yoshi
Mickey'S Dangerous Chase
Milon Secret Castle
Obelix
Pagemaster
Prehistoric Man
S.Mario Land
S.Mario Land-2
Smurfs
The Flintstones
Tiny Toon Adv.-I
Tiny Toon Adv.-II
Wario Land

KIRBY'S
DREAM
LAND

Спорт

Tennis



Час Слоу!

...про SUPER NINTENDO

Если день от скуки долг
И измучен ты зевотой
То, дружок, давай-ка, знаешь,
Съезди в Dendy "на охоту".
Накопившиеся деньги,
Словно груз, карманы тянут.
Поохоться за "Сибором"
Если Classic не заманит.
Ну, а самый точный выстрел,
Прямо таки в десять баллов.
Это он - Super Nintendo
Порожденье рук усталых!

Москва, М. Пронин

...про Mario

Марио, красавец наш,
Бруклинский водопроводчик.
Итальянских, знать, кровей,
Он спасает всех друзей.
Было, встанет поутру:
"Брат, Луджи, собирайся!
Чудо-Йоши запрягай!
За принцессой поезжай.
Будет весело в пути,
А врагов всех замочи!
Марио - герой героев,
Никогда не ходит строем,
Всех врагов башкой забьет
Полетает и споет.
Никогда его не брошу,
Потому что он хороший.
Бирабиджан, маленький Давид.

...про GAME BOY

Если ты совсем плохой
И увлекся наркотой,
Каждый день лежишь бухой,
Просыпаешься больной
С треугольной головой.
Снова в школу ни ногой;
Каждый вечер - мордобой
И в милиции - родной.
Для родителей - чужой
И с девчонками - отбой.
Словом, - жизни никакой;
Знаешь что:
купи "Game Boy" -

Будет он "всегда с тобой!"
Прбежишь, как рысь, домой
И - в игрушку с головой.
Каждый вечер - новый бой,
И поймешь, кто ты такой!
Скажут: "Парень он крутой!"
Изменился, стал другой!"
Happy End...
Совет простой -
Покупай себе Game Boy,
(Он совсем не дорогой!)

Москва, Барбудос

...про

DONKEY KONG

Не долго думая, опять включаю приставку
И вижу я перед собой красивую заставку
В большом тропическом лесу две обезьяны бродят,
Они в ту летнюю пору раны здесь находят.
Один секрет, другой секрет и вот процентов много,
Но мне пройти здесь предстоит немалую дорогу!

Московская обл., Притуло Дмитрий

Dendy

сертификат



ХОТИТЕ ВЛОЖИТЬ
ДЕНЬГИ В
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ
БИЗНЕС?
ОБРАЩАЙТЕСЬ
В Dendy !

ПОЧЕМУ?

Видеогames будут покупать всегда.
Фирма Dendy - лидер отечественно-
го рынка видеогames.

У нас самые низкие оптовые цены,
самые выгодные партнерские
условия.

Наилучший сервис, богатый
ассортимент.

Приглашаем Вас к сотрудничеству в
качестве оптовых покупателей, ди-
леров и франчайзиатов!

при любом объеме партии.

Постоянное обновление ассор-
тимента

Рекламная поддержка

рекламные и оформительские
материалы для торгового места

рекламная кампания продукции
на центральном телевидении и в централь-
ной прессе.

публикация адресов торговых то-

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

Минимальная партия: от \$1000.

В розницу и мелким оптом приставки
продаются только через магазины

Оплата:

безналичная оплата на счет поставщика
или регионального дилера

допустима наличная оплата (преиму-
щество и скидок не дает)

самовывоз со склада в Москве или
склада регионального дилера

Фирменный сервис

фирменная гарантия на все ви-
ды товаров

инструкция для всех приста-
вок

Дилерские

соглашения

Дилерами Dendy могут стать ор-
ганизации с высокими объема-
ми и/или интенсивностью про-
даж (дилерские соглашения
при первой покупке не заклю-
чаются).

Дилеры имеют следующие
преимущества:

Фирменный сер- вис

фирменная га-
рантия на все виды това-
ров

инструкция для всех при-
ставок, описания игр для
Super Nintendo на рус-
ском языке

Торговое согласова- ние

Направле-
ние покупателей (в
том числе оптовых)
из данного региона к
дилеру.

Коммерче- ские пре- имущества

Максимальные скидки

чек дилеров в журнале "Dendy-Новая ре-
альность" и в каталогах для рассылки по
базе данных

предоставление рекламных ви-
деороликов для демонстрации в магазинах и
на местном ТВ

разработка и предоставление пе-
чатной и аудиорекламы.

еженедельная теле программа
"Новая Реальность", ежемесячный журнал
"Dendy Новая Реальность", ежеквартальные
каталоги игр

Юридическое сопровож- дение

Защита торговой марки. Предоставление
права использования торговой марки для
рекламы и оформления торгового места.

Информационное обслу- живание

Опережающая информация о новых моде-
лях, играх, перспективных товарах, ассор-
тименте. Техническая информация и реко-
мендации по организации торговли. Еже-
месячные пресс-релизы Dendy с эксклюзив-
ной информацией.

Франчайзинг

Франчайзиатами Dendy могут стать вла-
дельцы или арендаторы торговых площа-
дей, желающие открыть фирменный мага-
зин Dendy. Франчайзиат остается самосто-
ятельным владельцем предприятия и ведет
бизнес под торговой маркой Dendy, имею-
щей хорошую репутацию на рынке. Договор
о франчайзинге при первой покупке не за-
ключается.

Франчайзиат получает:

все преимущества, предусмотре-
ные для оптовых покупателей и дилеров
использование трехлетнего опыта
Dendy в продаже видеогames

полное использование торговой
марки

Франчайзиат может по- лучить поддержку

Льготы по оплате товара
Обучение и стажировка сотруд-
ников

Помощь в оформлении фирм-
енного магазина/отдела Dendy

Включение франчайзиатов в ка-
чество фирменных магазинов/отделов
Dendy в рекламные объявления, информа-
цию, рассылаемую зарегистрированным
пользователям, журнал "Dendy-Новая ре-
альность" ■ другие рекламные материалы

Dendy

сертификат



Элитная 16-битная приставка. 16-битные основной, видео и звуковой процессоры, 32 тыс. цветов, полноценный стереозвук, сопроцессор для трехмерных объектов, имеется возможность подключения по низкой и высокой частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнурков. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство: Япония.

VIRTUAL BOY

Первая портативная система виртуальной реальности, выпущенная на массовый рынок. 32 разрядный RISC процессор. Два дисплея высокого разрешения принципиально новой конструкции, дающие объемную графику с разрешением, недоступным на телевизионных и жидкокристаллических экранах.

GAME BOY™

Карманная игровая система на сменных картриджах. Независим от сети и телевизора: 4 батарейки в комплекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности изображения и громкости звука.

Стереозвук. Гарантия - 6 месяцев.

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей.

Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия - 6 месяцев.

DENDY CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей,

высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

SUBOR

Недорогая и надежная 8-битная приставка. В комплекте: шнуры и блок питания, два джойстика, световой пистолет, картридж. Система PAL. Гарантия - 6 месяцев.

16-БИТНЫЕ ПРИСТАВКИ:

Pro 16 Bit, Sega Mega Drive II, Sega Genesis CDX 32-битная игровая приставка на лазер-

ных дисках PANASONIC R.E.A.L 3DO

Более 400 наименований игровых картриджей и лазерных дисков для 8-, 16- и 32-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

Боевые Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с "отдачей". Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики.



Вам

Я зовут Ероол Глухихе. Я хочу, дай мне пожалуйста 16 бит денди и кассета 6 штук. Я нравится Денди. Казахстане плохо бедный, тяжело денег тенге честно плохо не люблю. Вы пиши письмо посылка тоже денди 16 бит.

Казахстан г. Албасар Танкибаев Е.

Расскажите, как отличить подделку от настоящего катеджа.

Одесская обл. Сейз Сергей

Главарь ее зовут Капелла. Она разбегается и бьет ударной волной и кидает пар, разлетающийся на 3 части. В нее надо втыкать палку и перекидывать.

г. Барнаул Гарин Вадим

Чему нужен только к Mega Drive 2, а к "Сеге" нужен?

Челябинская обл. Гришаев Слава

Мой самый лучший друг, но он для меня стал негодяем потому что он все время говорит плохие слова, бьет меня, у него есть приставка, вот он меня все время, вот я и поэтому заболел очень сильно.

г. Казань Фёнов Ильнар

Я живу в не преспективной деревне, в самой глухи. Из деревни никуда нельзя выехать и въехать.

Татарстан. Вафина Лейсан.

Когда пришла домой, то заметила что по моему телевизору он показывает плохо, то-есть прыгает. Сходила подругам у них все нормально. Посмотрела другие картриджи тоже самое иногда прыгает.

г. Тула Родькина Женя

Приставляется один из двух картриджей по ганбою.

Московская обл. Завальный Вова

Завальный Артем

Спрашивали вопрос, как переводится Cool Spot? Это означает хладнокровный

г. Щелково Варлакова Мария

Спрашивали как переводится игра "Кул спот" Я думаю что она переводится как культурное пятнышко

Харьковская обл. Нюшко Евгения

Скажите об игре про червя "Ешьте Грязь"

г. Псков Павлов Дима

Игра "Новой реальности" я уже давно, однако в мире Super Nintendo я недавно

г. Барнаул Егор

Пожалуйтесь если найдете ошибки, потому что письмо пишу впервые и как

Брестская обл. Шинкарук Людмила

Здравствуйте. Можно я начну. Не знаю правдо это или нет, но я не знал тогда что такое вашем существование, но вы рассказывали о Мортол Комбаде и о вашем закрытое фаталити рептилией зеленым мужиком.

Краснодарский край. Чернов Витя

Сергей Супоневу

Пожалуйста, пришлите мне картриджи, если вы такие добрые, как показываете себя в программе.

Тамбовская обл. Кравченко Сергей

Когда я смотрю вашу программу, меня бросает в дрожь, от того, что у меня нет денег.

Уфа-39. Давидюк Константин

Новости от Nintendo.

НОВАЯ ВИДЕОИГРА О МАРИО НА ПЕРВОМ МЕСТЕ В ЯПОНИИ ПО СКОРОСТИ ПРОДАЖ

Торговые фирмы Японии сообщают о большом ажиотаже вокруг первой видеоигры с участием Марио, появившейся за последние четыре года. Nintendo Co., Ltd. было объявлено, что уже продано более одного миллиона экземпляров игры игру Super Mario World 2: Yoshi Island (Мир Супер Марио 2: Остров Йоши). Ожидается, что к концу сентября будет продано более 1,5 миллионов. Более того, в Нинтендо прогнозируют, что объем продаж во всем мире не уступит объему продаж для первой игры Мир Супер Марио (за пять лет было продано 3,4 миллиона экземпляров).

Огромный успех игры Мир Супер Марио 2 в Японии происходит параллельно с рекордной скоростью продажи игры Инсистикт Убийцы в Америке (за первую неделю продажи было продано в два раза больше экземпляров, чем за первую неделю продажи самой популярной игры прошлого года Страна Дики Конга). Это означает, что в обоих странах на первом месте по популярности среди 16-битовых видеоигр сейчас находятся игры Нинтендо.

Игра Мир Супер Марио 2 была выпущена в Японии 5 августа и поступила в продажу в Америке 2 октября. Несмотря на интерес к 32-битовым системам, который наблюдался в Японии в прошлом году, рынок свидетельствует о неизменном спросе на качественные 16-битовые иг-

ры. "Я думаю, что все занимающиеся видеоиграми понимают, что секрет успеха заключается в привнесении в программное обеспечение творчества и изобретательности", - говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Нинтендо по маркетингу.

"Мир Супер Марио 2: Остров Йоши является тому великколепным примером и поэтому Нинтендо продолжает бить все рекорды".

Феноменальный успех этой игры, в которой действует персонаж, популярность которого не убывает в течение десяти лет, а также стиль оформления игры, который сознательно имитирует начало 80-х годов, доказывает, что в данной области победу приносят хиты, а не биты.

В Японии объемы продаж 16-битовых систем Super Nintendo продолжают опережать объемы продаж 32-битовых систем, появившихся осенью прошлого года. За все время в Японии было продано более 15

миллионов систем Super Nintendo, из них более двух миллионов за последние 12 месяцев.

В США система Super Nintendo также опережает всех конкурентов; за все время было продано более 17 миллионов штук.

КОРОЛЬ ВЕРНУЛСЯ... В ПЕЛЕНКАХ

Йоши может летать, кататься на лыжах, обернуться автомобилем, поездом или вертолетом. Он плюется арбузовыми косточками, может проглатывать врагов, превращать их в яйца..

Владельцы Супер Нинтендо, наконец получи-

ли возможность приобрести видеоигру, которую

давно ждали - Мир

Супер Марио 2: Острый Йоши. Это продолжение легендарной игры Мир Супер Марио, созданное знаменитым на весь мир разработчиком видеоигр Нинтендо Шигеру Миямото.

"Последний шедевр Шигеру Миямото, Мир Супер Марио 2: Острый Йоши, со своей новаторской графикой раздвигает границы возможного для 16-битовой платформы", - говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Нинтендо по маркетингу. "Мы продали более 117 миллионов картриджей с участием Марио и ожидаем, что данная игра будет расходиться лучше всех предыдущих. В ней сочетаются достижения современной цифровой технологии с характерными для Миямото особенностями сюжета игры".

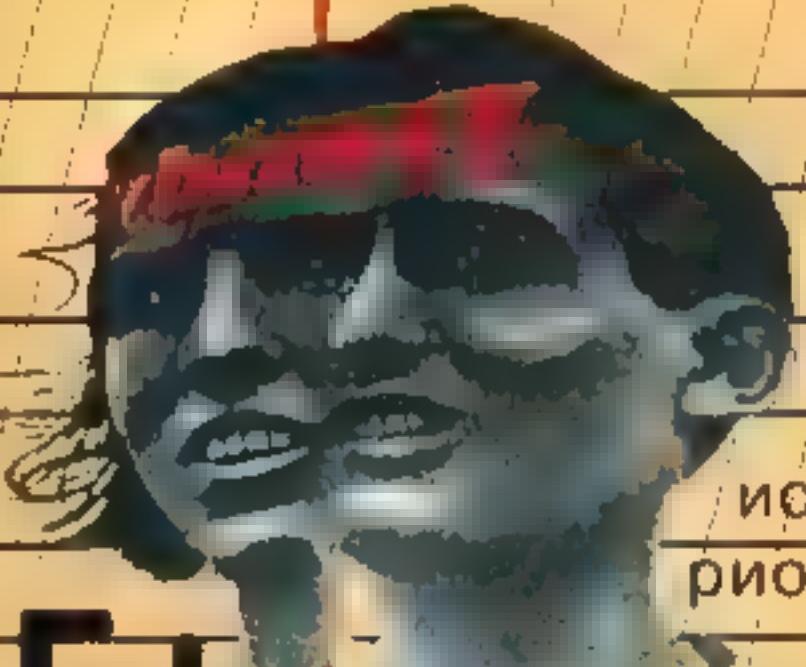
СЮЖЕТ МИЯМОТО

Марио, Луиджи, Принцесса Поганка, Йоши, Боссер Купас. Никому в мире видеоигр не удается создать сюжет лучше, чем Шигеру Миямото. В 1985 году в трилогии Супер Братья Марио для 8-битовых приставок Нинтендо Миямото познакомил Америку с итальянским водопроводчиком из Бруклина, что послужило началом превращения индустрии домашних видеоигр в то, чем она стала сейчас.

В 1991 г. Миямото снова изменил облик домашних видеоигр с выпуском игры Мир Супер Марио для 16-битовых приставок Супер Нинтендо. Теперь в игре Мир Супер Марио 2:



ЭОЛБЖОДЛЮПЛЧНЦЖОВ



ИСТОРИЯ ИГРЫ

Остров Йоши он возвращается к началу истории о Марио. Короче говоря, малыш

Марио, чудом избежав похищения, сваливается с неба прямо на спину Йоши с острова Йоши. Теперь клан Йоши должен помочь Марио встретиться с родителями и братом, которому, к сожалению, не удалось скрыться от похитителей.

Эта игра, на разработку которой ушло четыре года, имеет объем 16 мегабайт, что в четыре раза превышает объем предыдущей игры, и характеризуется изобретательной графической и новаторским сюжетом, что всегда было характерно для игр Нинтендо.

ГРАФИКА МИЯМОТО

Графика параллельно прокручивающегося фона и переднего плана, а также многие персонажи Мира Супер Марио 2 имеют такой вид, как будто они были нарисованы вручную. Для создания некоторых персонажей игры использовалась принадлежащая Нинтендо технология графических микросхем Супер FX2. Это дало возможность создать врагов с размерами почти в половину экрана.

С помощью нового графического приема, называемого "морфингом", некоторые враги вырастают до гигантских размеров прямо у вас на глазах.

Удивительное изобретение Миямото, первое на любой 16-битовой платформе, позволяет проводить преобразования объектов на экране в реальном масштабе времени. Например, при соприкосновении с некоторыми пиктограммами Йоши превращается в

автомобиль, поезд, вертолет, подводную лодку или машину для передвижения под землей.

ИГРА МИЯМОТО

В игре Мир Супер Марио 2 имеются две цели:

успешно закончить каждый уровень и не дать похитить малыша Марио. Если по Йоши наносится удар, то Марио начинает уплывать от него внутри большого пузыря. У Йоши остается 10 секунд на то, чтобы спасти малыша Марио от похитителей.

В игре есть шесть различных миров и по восемь уровней в каждом мире, а также несколько скрытых уровней, всего более 60 уровней. На каждом шагу встречаются лабиринты, головоломки и маленькие игры, включая вариант классической видеоигры с выбиванием кирпичей Брейкаут. Среди прочего встречаются другие игры: Жребий (карточная игра), Зажги спичку, Игровой автомат, Переверни карты, Сравни карты, Рулетка, Кидание шариков, Хлопающие шарики, Собери монеты и Соревнование по плеванию арбузными семечками.

Мир Супер Марио 2 - это одна из наиболее изобретательных игр, появившихся за долгие годы. Йоши, который знаменует тем, что может схватывать врагов своим длинным языком и проглатывать их, теперь также может превращать этих врагов в яйца. При необходимости он может использовать одно из шести яиц, которые следуют за ним, для защиты от одного из 120 (!) различных противников, для приближения к себе пузыря малыша Марио, для ударов по далеко расположенным переключателям и поиска спрятанных предметов. Хотя основным персонажем игры яв-

ляется Йоши, есть возможность управлять и движением малыша Марио. Когда Йоши попадает по одной из Супер Звезд, которые имеются в игре, малыш Марио надевает капюшон и становится неуязвимым.

Игра Мир Супер Марио 2: Остров Йоши была названа специалистами "наиболее приятной в визуальном отношении и интересующей игрой из серии с участием Марио".

Мир Супер Марио 2: Остров Йоши пользуется огромным успехом в Японии, где она продается с 5 августа. За два месяца в Японии было продано более 1,5 миллионов экземпляров, и по прогнозам объем продаж во всем мире должен быть не менее объема продаж для первой игры Мир Супер Марио, с момента выпуска которой в 1991 г. было продано 3,4 миллиона экземпляров.

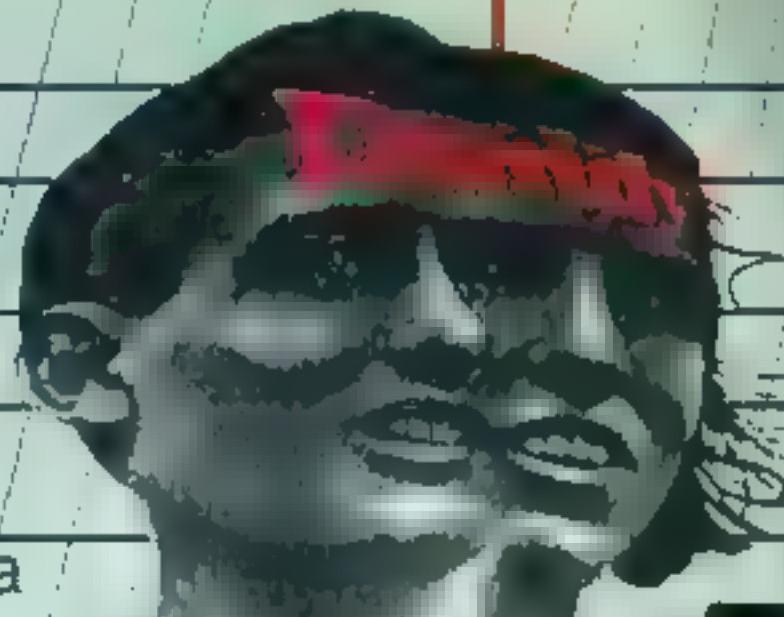
"НАСИЖИВАНИЕ ЯИЦ" В ЧЕСТЬ НОВОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАРИО

Может быть ты знаешь о соревнованиях типа "кто дольше просидит на жердочке", но слышал ли ты о соревнованиях по Насиживание Яиц?

Марио (самый популярный в мире персонаж видеоигр) просидел 32 часа на вершине яйца динозавра высотой в три метра. Он насаживал "вылупляющуюся" новую игру Мир Супер Марио 2: Остров Йоши.

Директора местных школ также принимали участие в рекламной акции. Они насаживали гигантское яйцо динозавра, чтобы получить деньги для своих школ. Нинтендо жертвовала таким школам по \$5.000.

"Игроки во всем мире с нетерпением ожидали появления новой игры Мир



НОДЖО ПЛЯНДЖОВ

Супер Марио 2: Остров Йоши", - сказал Перрин Ка- план, менеджер Нинтендо офф Америка по корпоративным связям. "А насиживание новой видеигры - это прекрасный способ помочь ей быстрее появиться на свет. Кроме того, это способ помочь местным школам".

ИНСТИНКТ УБИЙЦЫ НИНТЕНДО УСТАНАВЛИВАЕТ РЕКОРД СКОРОСТИ ПРОДАЖИ

Самая популярная видеигра среди аркадных автоматов Инстинкт Убийцы стала самой быстро продаваемой игрой Нинтендо за все время. По данным Нинтендо офф Америка, в первый же день продажи, 30 августа, было продано более 150 000 экземпляров.

Предыдущей самой быстро продаваемой игрой Нинтендо была Страна Данки Конга, которая была выпущена в ноябре прошлого года. Крупнейшие торговые фирмы сообщают, что за первый день было продано больше экземпляров Инстинкта Убийцы, чем Страны Данки Конга за всю первую неделю продажи.

"Первые данные о продажах дают возможность прогнозировать, что Инстинкт Убийцы станет самой продаваемой игрой года, и к концу декабря будет реализовано более двух миллионов картриджей", - говорит Питер Майн, исполнительный вице-президент Нинтендо по маркетингу. "А в более широком плане это говорит о том, что любители видеогр предпочитают покупать великолепные игры для своих 16-битовых систем, а не выбрасывать по 300 долларов на новые, недоработанные системы".

Инстинкт Убийцы представляет собой игру-поединок для одного или двух игроков объемом в 32 мегабайта с использованием той же технологии усовершенствованного компьютерного моделирования, которая использовалась для разработки Страны Данки Конга. После того, как аркадный вариант игры впервые появился в прошлом году, только в США было зарегистрировано более 50 миллионов использований игры. Вариант игры для 16-битовых приставок Супер Нинтендо имеет рейтинг "T" и пригоден для детей в возрасте от 13 лет.

НОВАЯ ИСТОРИЯ О ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ ДЛЯ НИНТЕНДО УЛЬТРА 64

Две крупнейшие компании, занимающиеся домашними развлечениями - Nintendo of America Inc. и LucasArts Entertainment Company объявили сегодня об образовании стратегического альянса для создания новой истории из серии Звездных Войн для видеигровой системы Нинтендо Ультра 64.

Игра Звездные Войны: Тени Империи будет выпущена исключительно для видеигровой системы Нинтендо Ультра 64 в середине 1996 года.

В новой игре из серии Звездных Войн будут полностью использованы возможности технологии Нинтендо Ультра 64, что даст возможность играть в очень быструю игру с поразительной и захватывающей графикой. Действие игры происходит между тем, как Империя наносит ответный удар и Возвращением Джедая, и игрок сталкивается с новым врагом из Звездных Войн, который рвется к власти. Также

предстоит встреча с пе-нально знаменитыми Боба Феттом, Джаба Хати, Дарт Вейдером, и самим Императором. Снежные скутеры атакуют армию чудовищных Императорских шагающих машин, причем игроки могут атаковать с любых направлений, при этом используется трехмерная техника, которая в настоящее время доступна только с использованием дорогостоящих компьютерных систем.

"Тени Империи являются важным дополнением к великой Звездных Войн, и я рад, что LucasArts и Нинтендо могут поведать поклонникам видеогр эту новую историю", - говорит продюсер Джордж Лукас, основатель и председатель LucasArts. "Я очень рад, что эти приключения, которые стали частью нашей современной истории, продолжают развиваться с использованием новых сред".

"Мы также очень рады сотрудничать с LucasArts. Эта одна из лучших компаний индустрии развлечений", - говорит Говард Линкольн, председатель Нинтендо офф Америка. "Сочетание этой удивительной и оригинальной истории из серии Звездных Войн с видеигровой системой Нинтендо Ультра 64 даст игрокам все, о чем они могли только мечтать. Кроме использования трехмерной графики реального времени, игроки будут обладать полной свободой перемещения и смогут управлять ходом игры. Все будет очень, очень реалистично".

Видеогра будет центральным элементом презентации новой истории из серии Звездных Войн. Одновременно с игрой Тени



Е
О
Л
К
О

И
Р
И

О
Н
Г
Р
И
К
О

Б
О
Д
И
Л
И
К
О

Империи из-
дательством
Vantam Books
будет выпуще-
на повесть, а
компанией
*Dark Horse
Comics* - се-
рия комиксов. Так-
же планируется выпуск до-
полнительных продуктов
фирмами *Topps*, *Keppel*,
Galoob и другими компа-
ниями, имеющими лицензии
на использование тематики
Звездных Войн.

"Группа, которая за-
нимается созданием Теней
Империи, выросла на
Звездных Войнах и играх
Нинтендо, так что создание
новой главы идеально под-
ходит для них", - мнение
Джека Соренсена, прези-
дента *Lucas Arts*. "Кроме
творческих возможностей,
художественного и техни-
ческого мастерства они
вкладывают в этот проект
весь энтузиазм поклонни-
ков Звездных Войн".

Компания *Lucas Arts*
Entertainment находится в
Сан-Рафаеле, Калифорния
и занимается созданием и
выпуском интерактивного
развлекательного програм-
много обеспечения для
различных платформ.
LucasArts является одной
из трех компаний Джорджа
Лукаса.

ВЗРЫВНОЙ РОСТ ОБЪЕМОВ ПРОДАЖ И ПРОКАТА ТРЕХМЕРНОЙ ВИДЕОИГРОВОЙ СИСТЕМЫ

Менее чем через ме-
сяц после появления на
рынке новая трехмерная
видеоигровая система Нин-
тендо *Virtual Boy* уже про-
дается во многих магази-
нах, и каждый день более
40.000 человек пользуются
прокатом системы в рамках
рекламной компании, орга-
низованной совместно с
Blockbuster Video и *NBC*. За
неделю с момента начала
продажи 21 августа было
поставлено более 100.000
комплектов первой по-на-
стоящему трехмерной до-
 машней системы. Запасы
во многих магазинах уже
кончились. "Это настоящий
хит", - говорит директор по
закупкам специализирован-
ной торговой фирмы
Electronics Boutique. "Мы в
экстазе".

Blockbuster Video и
Нинтендо ожидают, что за
первые четыре недели рек-
ламной компании с систе-
мой ознакомится более
миллиона человек, при

этом предлагается возмож-
ность взять систему напро-
кат вместе с двумя играми
на три вечера за \$ 9.95, или
же опробовать ее на месте
в одном из 3.000 отделений
компании Blockbuster. Бе-
рущие систему напрокат
получают купон на скидку в
размере 10 долларов при
покупке системы *Virtual Boy*
у любого из официальных
дилеров Нинтендо.

Как говорит Тед Ин-
нес, вице-президент ком-
пании *Blockbuster* по мар-
кетингу: "Эта наиболее
успешная программа сот-

рудничества в области ви-
деоигр, в которой мы при-
нимали участие. Людям по-
настоящему нравится
Virtual Boy".

"Мы знаем, что соз-
дали выдающийся продукт,
но у нас возникли большие
сложности с демонстраци-
ей его достоинств потреби-
телям", - говорит Марк Ве-
сткот, менеджер Нинтендо
по рекламным кампаниям.
"При обычной двухмерной
печатной и телевизионной
рекламы мы не можем про-
демонстрировать потреби-
телям трехмерные изобра-
жения игр. Но с помощью
использования в нашей ре-
кламной кампании возмож-
ностей широкой сети отде-
лений *Blockbuster* и пере-
дачи рекламы по *NBC* в луч-
шее время, мы сумели вы-
звать интерес к этой уни-
кальной игровой системе".

Virtual Boy предста-
вляет собой 32-битовую сис-
тему на основе RISC про-
цессора, в которой исполь-
зуется два светодиодных
табло высокого разреше-
ния и зеркальное сканиро-
вание, что позволяет погру-
зить игроков в трехмерный
мир красных изображений
высокого разрешения, ви-
димых на черном фоне.
Трехмерный эффект усили-
вается за счет использова-
ния стереофонического
звучания и нового уникального
джойстика с двумя рукоят-
ками, который позволяет
управлять перемещениями
в трехмерном пространст-
ве.

НОВОСТИ ОТ DENDY

СОСТОЯЛСЯ ОЧЕРЕДНОЙ СЕМИНАР ДИЛЕРОВ

27 - 29 октября в
подмосковном пансионате
"Лесные Дали" прошел III
Ежегодный семинар диле-

ров торговой сети Dendy. В
этом значительном меро-
приятии приняли участие
директора крупнейших
фирм на отечественном
рынке видеоигр. Были под-
ведены итоги работы за
год, рассмотрены самые

горячие и наболевшие про-
блемы, намечены перспек-
тивы и пути продвижения
вперед. В повестке дня до-
клады о стратегии разви-
тия и тактике оптовых про-
даж фирмы Dendy, об орга-
низации розничных про-

ФОТОКОНДИЦИОВ



даже, рекламной концепции, новых поколениях видео- приставок и новинках видеогames, организации ремонта и гарантийного обслуживания. Впервые в семинаре приняли участие директора региональных представительств Dendy.

Участникам семинара представлен мультфильм «Приключения слоненка Dendy».

Завершился семинар банкет в «Президент-Отеле» с вручением призов лучшим дилерам и региональным представительствам (см. фото победителей на стр. 94).

ПРОЕКТ «РЕГИОН» - ЕСТЬ ПЕРВАЯ ДЕЛЯСКА

Проект «Регион» идет полным ходом. Региональные представительства Dendy во Владимире, Калуге, Чебоксарах, Казани, Твери, Красноярске и Оренбурге продолжают радовать покупателей. За последний месяц к ним добавились Ульяновск («Детский Мир», 2 этаж, ул. Гончарова 11), Сургут (м-н «Радиотовары» ул. 50 лет ВЛКСМ 6/Б) и Уфа (м-н «Орбита» ул. Первомайская, 31). Таким образом, можно сказать, что открытие новых магазинов поставлено на поток.

НОВАЯ РЕКЛАМНАЯ ПОЛИТИКА DENDY РЕЗУЛЬТАТ ПРЕВЫШЕННЫХ ОЖИДАНИЙ

За последнее время в России образовалось большое число владельцев приставок, в частности Super Nintendo, что не могло не повлиять на рекламную политику фирмы Dendy. Раньше фирма занималась рекламой игро-

вых приставок (Dendy, Super Nintendo, Game Boy) или торговой сети. Теперь стало возможно перейти и к рекламе конкретных картриджей.

Мы уже писали о существующей на Западе практике предварительной рекламы игры дотого, как она попадает на прилавки магазинов. Такая практика введена в торговой сети Dendy и опробована на картриidge Batman Forever (см. №№19-20). Приобретенный опыт был использован при рекламе картриджа Killer Instinct. Картриджи в игровых автоматах, демонстрационные видеокассеты и плакаты в московских фирменных магазинах Dendy, информация в «Вечерней Москве», телепрограмме «Новая Реальность» на ОРТ, а также адресная рассылка по базе данных сыграли заметную роль.

Рекламная кампания, кстати проведенная при минимуме затрат, показала свою эффективность. Продажи превысили средний уровень в несколько раз, и картриджа хватило далеко не всем.

ЕЩЕ РАЗ О НЕДОБРОСОВЕСТНОЙ КОНКУРЕНЦИИ

В нашей стране сотни магазинов Dendy. Они имеют хорошую репутацию у покупателей. Некоторые фирмы пытаются воспользоваться этим и открывают магазины под вывеской Dendy, торгая нелицензированным товаром. Тем самым они порочат славное имя симпатичного слоненка. Фирма Dendy борется против такой недобросовестной конкуренции.

В число недобросовестных конкурентов попало ТОО «Ациос» - владелец

трех магазинов в г.г. Чебоксары и Новочебоксарск. Эта фирма использовала в оформлении своих торговых точек товарные знаки (T) Dendy, Новая реальность, а также характерное изображение слоненка без разрешения владельца указанных знаков, т.е. незаконно. При этом в продаже находились различные игровые приставки (в т.ч. под марками Kenga, Bitman и др.). Незаконное использование товарных знаков является одним из видов недобросовестной конкуренции, что и послужило причиной обращения фирмы «Денди» в Антимонопольный комитет.

В своем решении Комиссия признала факт незаконного использования ТОО «Ациос» товарных знаков и указала на недопустимость подобных нарушений в дальнейшем. Более жесткие меры Комиссия применять не стала, учитывая, что к моменту рассмотрения дела ТОО «Ациос» убрал из оформления магазинов все указанные товарные знаки.

Со стороны фирмы «Денди» есть все основания считать такое решение эффективным - незаконно используемые товарные знаки исчезли из магазинов в течение нескольких дней после извещения о рассмотрении дела в Антимонопольном комитете, хотя до этого ТОО «Ациос» в течение трех месяцев отказывался выполнить эти требования.



В 1993 году в журнале "Dendy - Новая Реальность" (в №№ 19-21, издаваемых непосредственно фирмой Dendy) вышли описания следующих игр:

Картридж	№ Журнала	Название статьи
ASTERIX	19	ПОБЕДЯТ ЛИ ГАЛЛЫ ЦЕЗАРЯ СПУСТЯ 2000 ЛЕТ?
AXELAY	21	ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ СТАРУХИ, ЗЕМЛИ.
BATMAN FOREVER	20	НАЧИСТИ ЛиЦО ДВОЙНОМУ
ЛИЦУ BEAUTY & BEAST	21	СТАРУХА ПОСТУЧАЛА ТЕМНОЙ НОЧЬЮ...
BLACK HAWK	19	РАССТЕЛЯЙ ИХ СВАДИН
BUGS BUNNY	20	ИСПОЛЬЗУЙ ТО, ЧТО ПОД РУКОЮ.
DOOM	21	КАК ПРИЯТЕН РЫК РАЗЪЯРЕННЫХ ЧУДОВИЩ!
DRAGON: THE BRUCE LEE STORY	20	НАГРЯДАЩАЯ ИСТОРИЯ БРЮСА ЛИ...
EARTHWORM JIM	19	ДВАЖДЫ ГЕРОЙ ЗЕМЛИ - ЧЕРВЯЧОК ДЖИМ!
EEK! THE CAT	19	У КОШКИ ЧЕТЫРЕ НОГИ, НО ТРОГАТЬ ЕЕ НЕ МОГИ!
F-1 POLE POSITION - 2	20	СЛОЖНЫЙ ПАРЕНЬ, ЭТОТ ПРОСТ.
F-ZERO	19	НЕ ВЛЯПАЙСЯ В КОРИЧНЕВУЮ КЛЯКСУ!
GHOUL PATROL	20	СЕЗОН ОХОТЫ НА ВАМПИРОВ.
INDIANA JONES	21	НА ПУТИ К СУДЬБЕ ХЛЫСТ - ДОСТОЙНОЕ ОРУЖИЕ.
LOST VIKINGS	20	А ПОУТРУ ОНИ ПРОСНУЛСЯ....
NBA JAM T.E.	21	НЕ ОБЪЕШЬСЯ "ГОРЯЧИХ ТАБЛЕТОК".
MICKEY MANIA	21	ПОПРЫГАЙ НА ЛЫСИНЕ БЕЗУМНОГО ДОКТОРА.
PUTTY SQUAD	20	ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГОЛУБОГО ШАРИКА.
RISE OF THE ROBOTS	21	БУНТ МУЛЬТИЗАДАЧНЫХ И УЛЬТРАРАЗУМНЫХ.
SMASH TENNIS	19	ТАЙ-БРЕЙК. ПЕРЕХОД ПОДАЧИ 1.
SPARKSTER	19	ПРИНЦЕССА, ШЛИ БЫ ВЫ ПОДАЛЬШЕ... ОТ МЕСТА СРАЖЕНИЯ!
STARGATE	21	ПОЙДИ ТУДА - РА ЗНАЕТ КУДА.
SUPER BATTLETANK 2	21	СУПЕРТАНКУ И КОМАНЧИ НЕ СТРАШНЫ
TRUE LIES	20	ОСТАВЬ ОТ ВРАГА ДЫМЯЩИЕСЯ БОТИНКИ!
AERO THE ACROBAT	19	МЫ - РЕБЯТА - АКРОБАТЫ
ANDRE AGASSI TENNIS	19	ТАЙ-БРЕЙК. ПЕРЕХОД ПОДАЧИ-2.
BEAUTY & THE BEAST	20	БЕЛЛЕ'S QUEST - ПРО КРАСАВИЦУ.
BUBBA'N STIX	20	СПОРТСМЕНКУ И ПОЧТИ - КОМСОМОЛКУ.
CASTLEVANIA	20	ОХОТА НА БАББУ С ПАЛКОЙ.
COOL SPOT	19	ТРЕПЕЩИ, ВАМПИРЕСКИ!
DEMOLITION MAN	19	КРУТОЕ ПЯТЫШКО.
EARTHWORM JIM	21	СТАЛЛОНЕ РАЗМОРОЖЕН И КБОЮ ГОТОВ!
ETERNAL CHAMPION	19	ДВАЖДЫ ГЕРОЙ ЗЕМЛИ - ЧЕРВЯЧОК ДЖИМ!
GOLDEN AXE 3	20	ИНЬ-ЯНЬ, В БОЮ НЕ БУЯНЫ!
JAMES POND 3	21	ЗАТОЧИТЕ ЗОЛОТЫЕ ТОПОРЫ!
KING OF MONSTERS 2	21	С ГОЛЫМИ РУКАМИ МНОГО НЕ НАВОЮЕШЬ.
MUTANT LEAGUE HOCKEY	20	СКАЖИ: "КИЛИ-КИЛИ", ПОЛУЧИШЬ В ГЛАЗ!
NBA SHOWDOWN '94	21	"МЕРЗКАЯ ОТРЫЖКА" - ЧЕМПИОН !!!
NIGEL MANSELL ...	20	В ЭТОМ ШОУ ДАУНОВ НЕТ!
NBA JAM	20	ТЕБЯ ЗАНЕСЛО, NIGEL!
SEAQUEST	20	БУМ ШАКА-ЛАКА ИЛИ СОВСЕМ-НЕ-КЛУБНИЧНЫЙ-ДЖ
STARGATE	21	ЧЕРЕЗ 22 ГОДА ТЫ СТАНЕШЬ КАПИТАНОМ
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	21	ПОЙДИ ТУДА - РА ЗНАЕТ
		21 ОТЗВУКИ ПРОШЛОГО

уважаемый читатель!
Фирма "Денди" хотела бы узнать твоё мнение о журнале "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". С этой целью мы предлагаем тебе ответить на несколько вопросов. Отвечать на вопросы анкеты несложно : к каждому вопросу есть несколько вариантов ответов, выбери тот из ответов, который в большей степени отражает твоё мнение, и соответствующий варианту ответа номер (слева) обведи кружком или впиши недостающее.

Заполненную анкету отшли по адресу : 121170, Москва-170, DENDY, с пометкой "АНКЕТА"

Внимание! Ксерокопия не принимается.

1. Читаешь ли другие журналы по видеоиграм? Если да, то какие и как часто? (впиши название)

Да, читаю часто

Да, иногда читаю

Нет, не читаю

2. Ты прочитал наш журнал, и, наверное, одни статьи понравились больше, а другие меньше. Выберите те статьи, которые считаешь лучшими в этом журнале и впиши их код (причем, оценивается не картридж, а содержание и стиль статьи - занимательность, понятность и увлекательность). КОД указан в конце каждой статьи - справа : например, [ДР10], [AM30] и т.п.

Лучшие статьи этого номера

Выбери те статьи, которые не понравились, которые считаешь худшими с точки зрения содержания, стиля и впиши их код

Худшие статьи этого номера

3. Нравится ли тебе оформление нашего журнала? Отметь несколько запомнившихся иллюстраций к играм (по коду)

Лучшие иллюстрации этого номера

4. Самое трудное - придумать заголовок для описания игры. Мы не знаем, по душе они тебе или нет. Напиши по этому поводу что-нибудь и отмечай удачные на твой взгляд заголовки:

5. В нашем журнале есть несколько рубрик. Возможно ты считаешь одни рубрики более интересными, важными и полезными для себя, а другие менее. Мы предлагаем тебе высказать свое мнение по этому поводу. Если ты считаешь, что для журнала необходимы новые рубрики, которые вызовут интерес у многих, подскази нам, пожалуйста, какие

Нужные рубрики

Ненужные рубрики

Анкета

Dendy

Новые рубрики

- НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". И мы хотим, чтобы ты поставил ему отметку по привычной 5-балльной системе



6. Перед тобой №21(3) журнала "DENDY"

7. Прими участие в ХИТ-ПАРАДЕ "ДЕСЯТЬ СЛОНОВ". На лиши три самых лучших на твой взгляд картриджа (для каждой приставки)
Самые лучшие картриджи

Не забудь указать: какого класса твоя игровая приставка

Класс Game Boy

Другая (какая именно)

У меня нет игровой приставки

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

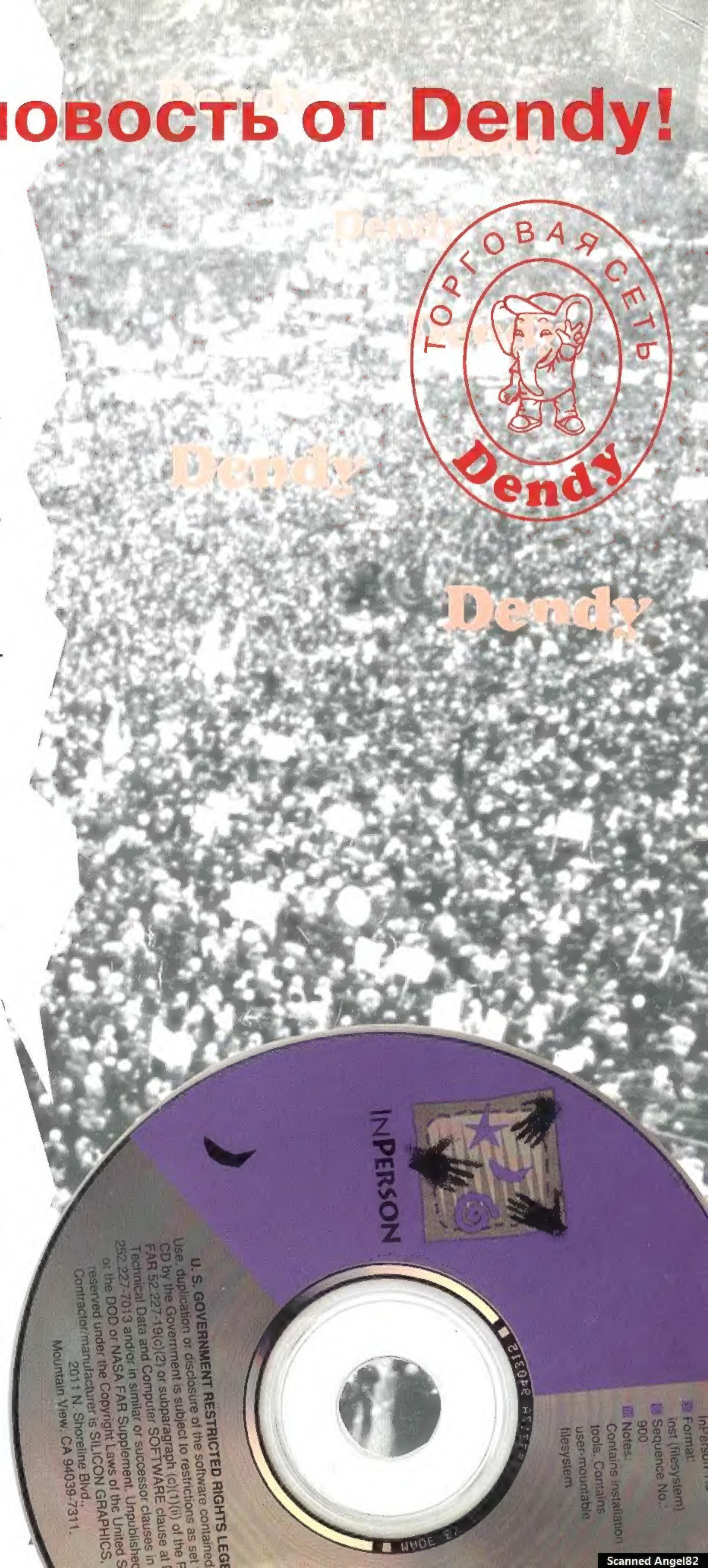
.

.

.

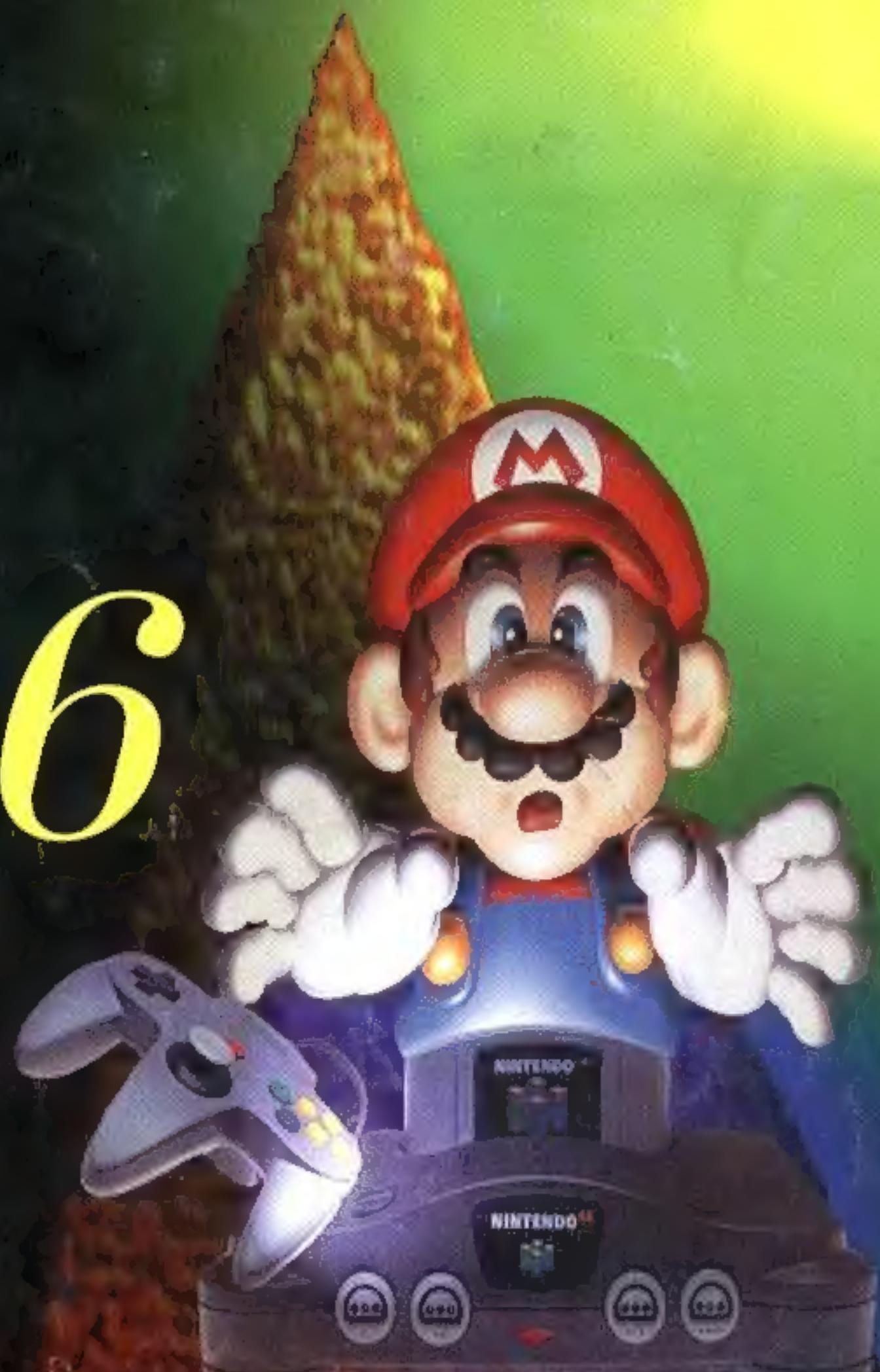
Горячая новость от Dendy!

Теперь поклонники видеоигр (и не только!) смогут приобрести в фирменном магазине Dendy на Красной Пресне 34 (2 этаж) фирменные (исключительно музыкальные!) компакт диски для CD проигрывателя. Всего 4000 наименований! От забойной альтернативщины через блюз, джаз и классику до техно-диско-рэпа и металла! В общем, музыка на любой вкус! Цены, кстати, весьма умеренные. Представь себе - можно прикупить, звуковую дорожку к Batman Forever или Demolition Man и прослушивать музыку перед игрой и после (но не вместо!) для повышения остроты ощущений. А просто любителям музыки напоминаем, что не каждый диск возможно купить в подделке! Да и куда приятней найти в "компакте" тексты песен и фотографии кумиров, а не дешевый образец болгарской (китайской) полиграфии или довольствоваться "лысым" CD. Покупая компакты на Красной Пресне 34, вы на 100 процентов застрахованы от подделок!



Format:
inst (filesystem)
Sequence No:
900
Notes:
Contains installation
tools. Contains
user-mountable
filesystem

1996



1991



1985

